

**PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
*KVISOFT FLIPBOOK MAKER***



SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**DITA ADISTIA
NPM : 1411100030**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

**PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
*KVISOFT FLIPBOOK MAKER***

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

DITA ADISTIA
NPM : 1411100030

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing 1 : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing 2 : Antomi Saregar, M.Pd, M.Si

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan usaha yang disengaja untuk seseorang memahami, menjaga, dan berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai karakter yang ada. Salah satu upaya pembentukan karakter atau watak peserta didik terutama di daerah Lampung adalah dengan cara mengenalkan karya-karya sastra yang ada di Lampung pada anak-anak yang banyak terdapat nilai-nilai moral didalamnya sehingga dapat menunjang pendidikan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker* dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg and Gall yang dapat membantu menunjang pendidikan karakter, menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model Borg and Gall yang di gunakan terdiri dari tujuh langkah pengembangan yakni potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Instrumen pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket kuesioner skala likert 1-5 dengan analisis data deskriptif kuantitatif dan presentase. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang dikembangkan melalui beberapa tahapan yakni mendesain tampilan awal produk menggunakan microsoft word, mendesain lembaran-lembaran cerita rakyat lampung sesuai dengan isi cerita, dan mengaplikasikannya menggunakan perangkat lunak *kvisoft flipbook maker*. Hasil dari pengujian validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 95,00%, validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 91,70%, uji respon pendidik dengan rata-rata penilaian sebesar 97%, uji coba sekala kecil di MIN 5 Bandar Lampung dengan rata-rata penilaian sebesar 93,87%, uji coba sekala besar di SD Islam As-Salam Bandar Lampung dengan rata-rata penilaian sebesar 87,66%, dengan kategori “Sangat Layak”, sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT
LAMPUNG BERMUATAN KARAKTER BERBASIS
APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER**

Nama : DITA ADISTIA
NPM : 1411100030
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I


Nurul Hidayah, M.Pd
NIP.197805052011012006

Pembimbing II


Antomi Saregar, M.Pd, M.Si
NIP.198604072015031005

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP.196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **"PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI KVISOF FLIPBOOK MAKER"**, disusun oleh **DITA ADISTIA, NPM. 1411100030**, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : Selasa/25 Juni 2019 pukul 10:00 – 12:00 WIB.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Yuberti, M.Pd

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd

Penguji Utama : Sri Latifah, M.Sc

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping II : Antomi Saregar, M.Pd, M.Si

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ

وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۖ

*“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah”
(QS. Al-Ahzab:21).¹*



¹Depag RI, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013), Q.S Al-Azhab 33. 21.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta karunia-Nya. Dengan ketulusan hati penulis persembahkan skripsi ini sebagai ungkapan cinta dan terima kasih kepada:

1. Alm Ayahanda tercinta Drs. Eko Yuli Winarno yang telah mengasuh, mendidik, menasehati, memotivasi, selalu mencurahkan kasih sayang dan memberikan do'a terbaiknya. Semoga skripsi ini dapat menjadi hadiah terindah untuk bapak.
2. Ibunda tercinta Yuvita Evliana yang telah mengasuh, memberikan pendidikan terbaik, menyayangi dengan sepenuh hati, dan senantiasa memberikan do'a terbaik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat menjadi hadiah terindah untuk ibu.
3. Mbakku tersayang Vika Aulisia, yang selalu memberikan semangat, mendukung, dan memberikan segala yang terbaik untuk penulis.
4. Almamater tercinta, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 8 Mei 1997, dengan nama lengkap Dita Adistia. Anak kedua dari pasangan bapak Drs. Eko Yuli Winarno dan ibu Yuvita Evliana. Pendidikan formal penulis dimulai sejak pendidikan TK Al-Hidayah, SDN 3 Campang Raya dan lulus pada tahun 2008. Pada tahun 2008 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Diniyyah Putri Lampung dan lulus pada tahun 2011. Pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan di MAN 1 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2014.

Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan tinggi di UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Selama masa perkuliahan penulis pernah mengikuti kuliah kerja nyata (KKN) di desa Karya Mulya Sari Kecamatan Candipuro Lampung Selatan, dan mengikuti PPL di MIN 5 Bandar Lampung.

KATA PENGATAR

Puji syukur Alhamdulillah Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Penulis menyusun skripsi ini, sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan Alhamdulillah telah dapat terselesaikan. Dalam upaya penyelesaian ini, penulis menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu hingga selesainya skripsi ini. Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I terimakasih atas bimbingannya dalam mengarahkan dan memotivasi penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Antomi Saregar, M.Pd, M.Si selaku pembimbing II terimakasih atas bimbingannya dalam mengarahkan dan memotivasi penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Ibu Dian Anggraini, S.S., M.Pd selaku peneliti pertama bidang sastra di Kantor Bahasa Provinsi Lampung yang telah membantu penulis dalam memberikan informasi mengenai cerita rakyat lampung.
7. Bapak H. Mahdi Aini yang telah membantu penulis dalam memberikan informasi mengenai cerita rakyat lampung.
8. Bapak Dr. Nasir, M.Pd., Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd., Bapak Djoko Rohadi Wibowo, M.Pd., Ibu Ernawati, M.Pd selaku validator ahli yang telah memberikan penilaian dan masukan dari produk yang penulis kembangkan.
9. Ibu Yusnani, S.Ag selaku wali kelas IV MIN 5 Bandar Lampung, dan Ibu Lia Amalia S.Pd selaku wali kelas IV SD Islam As-Salam Bandar Lampung yang telah membantu penulis selama proses penelitian.
10. Om, Tante, dan Sepupu-sepupu kecilku yang selalu memotivasi, memberikan dukugan dan memberikan keceriaan dalam hidup penulis.
11. Sahabatku sekaligus mbakku tersayang Annisa Fatin Nur Azizah Thoha terimakasih sudah menjadi penyemangat, dan memberikan warna di hidupku. Semoga persahabatan kita selalu dalam lindungan Allah SWT.
12. Sahabat-sahabat seperjuanganku, Ari Setianingsih, Arin Eka Pratiwi, dan Eka Fitriani, terimakasih sudah menjadi tempat berbagi suka dan duka dalam masa perkuliahan ini.

13. Rekan-rekan PPL, KKN dan sahabat-sahabat Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) angkatan 2014 khususnya kelas A.
14. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT, Amiin. Dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran kepada pembaca yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, Aamiin Yaa Rabbal'alamiin.

Bandar Lampung, April 2019

Penulis

DITA ADISTIA
NPM. 1411100030

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
F. Spesifikasi Produk.....	11
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	14
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	16
4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media	18
5. Kriteria Pemilihan Media.....	19
B. Hakikat Sastra dan Sastra Anak	20

1. Pengertian Sastra dan Ciri-Ciri Sastra	20
2. Fungsi Sastra	21
3. Hakikat Sastra Anak	22
4. Manfaat Sastra Anak	24
C. Cerita Rakyat	27
1. Pengertian Cerita Rakyat	27
2. Jenis-Jenis Cerita Rakyat	28
3. Ciri-Ciri Cerita Rakyat	30
4. Fungsi Cerita Rakyat	31
5. Cerita Rakyat Lampung	31
D. Pendidikan Karakter	37
1. Pengertian Pendidikan Karakter	37
2. Fungsi Pendidikan Karakter	41
3. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter	41
E. Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker	44
F. Kajian Penelitian Relevan	45
G. Kerangka Berfikir	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	50
B. Karakteristik dan Sasaran Penelitian	50
C. Metode Penelitian	51
D. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan	52
1. Potensi Masalah	54
2. Pengumpulan Data	55
3. Desain Produk	55
4. Validasi Desain	56
5. Revisi Desain	57
6. Uji Coba Produk	57
7. Revisi Produk	58
E. Jenis Data	58

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	59
G. Teknik Analisis Data.....	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	62
1. Potensi dan Masalah	62
2. Pengumpulan Informasi	63
3. Desain Produk	64
4. Validasi Desain.....	67
5. Revisi Desain.....	71
6. Uji Coba Produk.....	80
7. Revisi Produk	85
B. Pembahasan	85
1. Kajian Produk Akhir.....	85
2. Faktor Penghambat dan Pendukung	91
3. Kelemahan dan Kelebihan	92

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	95
B. Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Klasifikasi Cerita Rakyat Lampung	37
Tabel 2.2	Nilai dan Deskripsi Nilai Karakter	43
Tabel 3.1	Kriteria Skor Yang Digunakan Pengembangan Dalam Memberikan Penilaian Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker.....	60
Tabel 3.2	Tabel Skala Kelayakan	61
Tabel 4.1	Waktu Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan.....	62
Tabel 4.2	Hasil Validasi Media oleh Validator Ahli Media.....	68
Tabel 4.3	Hasil Validasi Media oleh Validator Ahli Materi	70
Tabel 4.4	Data Kritik dan Saran Para Ahli.....	72
Tabel 4.5	Hasil Revisi Oleh Validator	72
Tabel 4.6	Hasil Revisi Media oleh Validator Ahli Media	73
Tabel 4.7	Hasil Revisi Materi oleh Validator Ahli Materi.....	76
Tabel 4.8	Hasil Respon Pendidik di 3 Sekolah (MIN 5 Bandar Lampung, dan SD Islam As-Salam).....	79
Tabel 4.9	Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Kelompok Kecil.....	81
Tabel 4.10	Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Kelompok Besar	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran	49
Gambar 3.1	Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D) Borg and Gall	52
Gambar 4.1	Proses Mendesain Menggunakan Microsoft Word	65
Gambar 4.2	Tampilan Setelah di Desain Menggunakan Microsoft Word.....	65
Gambar 4.3	Tampilan Setelah di Desain Menggunakan Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	66
Gambar 4.4	Contoh Salah Satu Cerita Rakyat Lampung.....	66
Gambar 4.5	Contoh Rangkuman dan Soal di Akhir Cerita Rakyat	67
Gambar 4.6	Diagram Hasil Validasi Media Oleh Validator Ahli Media.....	68
Gambar 4.7	Diagram Hasil Validasi Materi Oleh Validator Ahli Materi.....	70
Gambar 4.8	Diagram Hasil Revisi Media Oleh Validator Ahli Media.....	74
Gambar 4.9	Diagram Hasil Revisi Materi Oleh Validator Ahli Materi.....	76
Gambar 4.10	Diagram Hasil Respon Pendidik di 2 Sekolah yakni MIN 5 Bandar Lampung dan SD Islam As-Salam Bandar Lampung.....	79
Gambar 4.11	Diagram Hasil Respon Peserta Didik MIN 5 Bandar Lampung .	82
Gambar 4.12	Diagram Hasil Respon Peserta Didik SD Islam As Salam Bandar Lampung.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Nota Dinas	97
Lampiran 2.	Kartu Kendali Bimbingan.....	99
Lampiran 3.	Surat Izin Pra Penelitian	101
Lampiran 4.	Surat Keterangan Melaksanakan Pra Penelitian	102
Lampiran 5.	Hasil Wawancara Pendidik.....	103
Lampiran 6.	Angket Pra Penelitian.....	106
Lampiran 7.	Pengesahan Seminar Proposal	109
Lampiran 8.	Surat Permohonan Kantor Bahasa Provinsi Lampung.....	110
Lampiran 9.	Angket Kantor Bahasa Provinsi Lampung	111
Lampiran 10.	Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	113
Lampiran 11.	Surat Pernyataan Validasi Ahli Media	114
Lampiran 12.	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	116
Lampiran 13.	Data Hasil Analisis Revisi Ahli Media Draft 1	127
Lampiran 14.	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	128
Lampiran 15.	Data Hasil Analisis Ahli Media Draft 2	138
Lampiran 16.	Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 17.	Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi.....	140
Lampiran 18.	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	142
Lampiran 19.	Data Hasil Analisis Revisi Ahli Materi Draft 1	154
Lampiran 20.	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	155
Lampiran 21.	Data Hasil Analisis Ahli Materi Draft 2	167
Lampiran 22.	Surat Izin Penelitian	168
Lampiran 23.	Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	170

Lampiran 24.	Kisi-kisi Instrumen Pendidik	172
Lampiran 25.	Data Hasil Analisis Pendidik	183
Lampiran 26.	Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik	184
Lampiran 27.	Data Hasil Uji Kelompok Kecil (MIN 5 Bandar Lampung)	195
Lampiran 28.	Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik	196
Lampiran 29.	Data Hasil Uji Kelompok Besar (SD Islam As-Salam Bandar Lampung)	208
Lampiran 30.	Dokumentasi	209
Lampiran 31.	Silabus	213



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ki Hajar Dewantoro mengemukakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk memajukan pertumbuhan nilai (kekuatan batin karakter), dan pemikiran (intellectual). Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik memiliki tujuan yang sama dalam memajukan kesejahteraan hidup dengan cara menanamkan nilai-nilai karakter pada anak.¹

Pendidikan Nasional berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan bangsa agar pemerintah dapat mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem dalam pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang.

Sebagai perwujudan cita-cita nasional tersebut, telah diterbitkan Undang-Undang Nasional Sistem Pendidikan Nasional No.20 dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

¹La Ode Gusal, "Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu". *Jurnal Humanika*, Vol.3 No.15, ISSN 1979-8296,(Desember 2015),h.5.

²Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014) ,h.1.

Informasi yang diuraikan sebelumnya menjelaskan bahwa pendidikan karakter sangatlah penting dalam proses pencapaian cita-cita nasional, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Anak yang berada pada usia sekolah dasar adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini merupakan masa yang pendek, tetapi merupakan masa yang sangat penting.³

Untuk membentuk manusia agar memiliki nilai-nilai karakter yang baik diperlukan pendidikan yang terarah. Chairul Anwar dalam bukunya mengatakan: “Pendidikan yang terarah merupakan pendidikan yang berbasis pada prinsip-prinsip hakikat fitrah manusia dalam pendidikan.”⁴

Allah SWT berfirman di dalam Al-Qur'an surat Al-Ahzab ayat 21, yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ
وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Artinya: (21) Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah (QS. Al-Ahzab (33) ayat 21).⁵

Ayat ini menjelaskan bahwa, Rasulullah merupakan contoh dan teladan yang baik yang telah mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai karakter pada umatnya.

³M Kristanto, “Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika”. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol.1 No.1 (April 2014), h.58.

⁴Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014), h.vi.

⁵Depag RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013), Q.S Al-Azhab 33. 21.

Pendidikan karakter merupakan usaha yang disengaja untuk seseorang memahami, menjaga, dan berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai karakter yang ada.⁶

Pendidikan karakter tidak dapat berjalan dengan sendirinya tanpa adanya upaya dari pihak-pihak yang berperan penting dalam pendidikan. Salah satu pihak yang berperan penting dalam pendidikan adalah orang tua, pendidik, dan lingkungan masyarakat.⁷

Salah satu upaya pembentukan karakter atau watak peserta didik terutama di daerah Lampung adalah dengan cara mengenalkan karya-karya sastra yang ada di Lampung pada anak-anak yang banyak terdapat nilai-nilai moral didalamnya sehingga dapat menunjang pendidikan karakter.⁸

Sastra mempunyai peran sebagai salah satu alat pendidikan yang seharusnya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam upaya pembentukan dan pengembangan kepribadian anak, peran sebagai *character building*.⁹

Adanya budaya daerah dan adat istiadat yang melahirkan norma di dalam kehidupan, tradisi, dan bahasa daerah di Indonesia, adalah hal yang tidak ternilai harganya, karena kebudayaan daerah ialah bagian dari kebudayaan nasional yang juga mempengaruhi pertumbuhan dan

⁶Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2015), h. 23.

⁷Pity Asriani, Cholis Sa'dijah, Sa'dun Akbar, "Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 No.11 (November 2017), h.1457.

⁸Wiwin Indiarti, "Nilai-nilai Pembentuk Karakter Dalam Cerita Rakyat Asal Usul Watu Dodol". *Jurnal Jentera*, Vol 6. No.1 (Juni 2017), h.28.

⁹Marlina, "Cerita Rakyat Indragiri Sebagai Bahan Pengajaran Sastra di Sekolah Dasar Dalam Upaya Pembentukan Karakter Anak". *Jurnal Suar Betang*, Vol. 12. No.2 (Desember 2017), h.140.

perkembangan kebudayaan nasional.¹⁰ Kekayaan sastra di Indonesia sangatlah banyak dan luar biasa. Di Indonesia memiliki ratusan bahasa daerah yang dengan sendirinya pula memiliki ratusan jenis sastra daerah.¹¹

Selain dapat digunakan sebagai sarana pembangunan karakter, mengenalkan sastra pada peserta didik juga dapat meningkatkan eksistensi sastra itu sendiri.¹² Sangat penting bagi kita untuk meningkatkan eksistensi budaya ditengah globalisasi dan pengaruh dari luar melalui hiburan di televisi ataupun melalui kemajuan teknologi yang dapat mengurangi pengetahuan peserta didik mengenai sastra dan kebudayaan yang ada.¹³

Kemajuan teknologi itu penting untuk pengetahuan peserta didik, tetapi jarang sekali orang tua yang mengarahkan anak-anaknya untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dengan mengakses mengenai cerita rakyat yang ada di daerahnya, sehingga peserta didik lebih tertarik mengakses cerita-cerita yang mereka ketahui melalui film kartun.¹⁴

Permasalahan yang ada adalah menceritakan dongeng atau cerita rakyat semakin jarang dilakukan oleh orang tua dan guru sehingga semakin berkurangnya pengetahuan anak terhadap cerita rakyat yang ada

¹⁰Putri Rachmadyanti, "Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal". *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 3 No. 2, ISSN 2540-9093 (September 2017), h.206.

¹¹Irzal Amin, "Cerita Rakyat Penamaan Desa Di Kerinci". *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, Vol.1 No.1 (Februari 2013), h.31.

¹²Nita Handayani Hasan, "Motif dan Tipe Dalam Cerita Rakyat Kepulauan Aru". *Jurnal Totobuang*, Vol. 5 No. 2 (Juni 2017), h.137.

¹³Gusnetti, Syofiani, dan Romi Isnanda, "Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatra Barat. *Jurnal Gramatika*, Vol.1 No.2, ISSN: 2442-8485, h. 186.

¹⁴M. Firdaus, Hasnah Faizah, Ngusman Abdul Manaf, "Cerita Rakyat Masyarakat Rambah Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau". *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, Vol.1 No.2 (Juni 2013), h.40.

pada daerahnya. Seperti yang dikatakan oleh Barus “*Folklore is almost unknown by the children in Indonesia*”.¹⁵

Peserta didik terutama pada usia sekolah dasar merupakan pengingat yang sangat baik. Masa ini juga disebut masa intelektual, karena keterbukaan dan keinginan anak untuk terus mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.¹⁶ Siswa sekolah dasar memiliki daya eksplorasi dan imajinasi yang tinggi dipandang layak pembentukan karakternya dilakukan melalui cerita.¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV MIN 5 Bandar Lampung, minat membaca anak itu beragam, ada yang minat membacanya tinggi, ada yang sedang dan juga ada yang kurang. Hal ini mungkin dikarenakan kurangnya ketertarikan siswa tersebut pada buku yang dibacanya.¹⁸ Di sekolah tersebut sudah memiliki beberapa buku cerita, tetapi belum memiliki buku cerita rakyat Lampung. Selain itu pendidik belum menggunakan aplikasi kvsoft flipbook dalam pembelajaran.

Pendidik haruslah berupaya untuk meningkatkan minat peserta didik dengan memberikan inovasi-inovasi baru di dalam suatu proses pembelajaran terutama dalam hal membaca.

¹⁵Suprani, Nana Hendrapipta, “The Analysis Of Moral Message On Banten’s Folklore And Its Learning Process Of Character Educationoriented At Grade Six SD Negri Balaraja 2”. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 4 No.1, ISSN 2540-9093 (Maret 2018), h.117.

¹⁶Nurul Hidayah, “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Terampil*, Vol 2 No.2, ISSN 2355-1925 (Desember 2015), h.192.

¹⁷Ni Putu Parmini, “Eksistensi Carita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud”. *Jurnal Kajian Bali*, Vol. 5 No. 2 (Oktober 2015), h. 444

¹⁸Yusnani, Wawancara Guru, MIN 5 Bandar Lampung, Wali Kelas IV, (Oktober 2017).

Gagne mengkaji masalah kemampuan belajar pada anak, beberapa diantaranya ialah informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mengenal dan menyimpan nama atau istilah, fakta dan serangkaian fakta yang merupakan kumpulan pengetahuan.¹⁹ Dalam hal ini pendidik harus berinovasi, inovasi yang dilakukan menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat peserta didik.

Menurut Arsyad, media pembelajaran adalah alat bantu baik itu berupa visual atau verbal yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.²⁰

Menurut Negara, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat-alat atau benda, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.²¹

Seiring berkembangnya zaman, begitu banyak media yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Dalam hal ini kreativitas guru sangat diperlukan dengan menyeimbangkan pada perkembangan zaman dimana teknologi yang semakin berkembang. Hal

¹⁹Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan*, (Banguntapan Yogyakarta: IRCiSoD, 2017) h.83

²⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015) h.3.

²¹Hasan Sastra Negara, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Terampil*, Vol. 1 No. 2, ISSN 2355-1925 (Desember 2014), h. 253.

tersebut juga dikuatkan oleh pendapat dari Newbie yang menyatakan “*The purpose of instructional media is to facilitate communication and enhance learning*”.²² Dengan adanya teknologi informasi guru tidak lagi diposisikan sebagai manusia serba tahu, tetapi guru diposisikan sebagai fasilitator.

Teknologi yang semakin berkembang pada saat ini tidak perlu menjadi suatu kegelisahan bagi pendidik, justru sebaliknya dengan adanya teknologi dapat dijadikan tantangan oleh pendidik untuk dapat terus berinovasi dan berkreasi dalam pelaksanaan suatu pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *kvsoft flipbook maker*.

Aplikasi *kvsoft flipbook maker* merupakan aplikasi yang diharapkan dapat membantu dalam menunjang proses pembelajaran, dikarenakan pada aplikasi ini tidak hanya terpaku pada tulisan saja, melainkan dapat menambahkan media gambar, aplikasi, video, dan audio yang dapat menjadi suatu media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.²³ Aplikasi *kvsoft flipbook maker* sangat cocok digunakan pada anak yang memasuki tahap operasional konkret.

Pada usia sekolah dasar daya pikir anak sudah berkembang ke arah berpikir kongkret dan rasional. Piaget menamakannya sebagai masa

²²Henggang Bara Saputro, Soeharto, “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD”. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.3. No.1 (2015), h. 64.

²³Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, Yushardi, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP”. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol.6. No. 4 (Desember 2017), h.327

operasional konkret, yaitu masa berakhirnya berpikir khayal dan mulai berpikir kongkret (berkaitan dengan dunia nyata).²⁴

Pada usia sekolah dasar merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai kosakata. Dengan dikuasainya keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain, anak sudah gemar membaca atau mendengarkan cerita yang bersifat kritis (tentang perjalanan/ petualangan, riwayat para pahlawan, dan sebagainya).²⁵

Aplikasi kvisoft flipbook maker dapat dikembangkan dan diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat baca peserta didik terutama pada tingkat sekolah dasar yang masih menyukai pembelajaran berbasis gambar. *Aplikasi kvsoft flipbook maker* yang akan digunakan ini akan dikemas berupa kumpulan cerita rakyat lampung yang terdapat nilai moral didalamnya. Penulis mencantumkan delapan nilai pendidikan karakter di dalam kompilasi cerita rakyat lampung, yaitu Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Rasa Ingin Tahu, Bersahabat/Komunikatif, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab. Nilai pendidikan karakter tersebut disesuaikan berdasarkan isi dari cerita rakyat tersebut.

Pengembangan Cerita Rakyat sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Fatimah dengan judul "*Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Lokal*".²⁶ (2) Penelitian yang dilakukan oleh I Made

²⁴Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2014) h. 178.

²⁵ *Ibid.*, h.179.

²⁶ Nunung Fatimah, "Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Lokal". *Jurnal NOSI*, Vol.5. No.3 (Februari2017), h.267.

Marthana Yusa dan I Nyoman Jaya Negara dengan judul *“Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile”*.²⁷ (3) Penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah dengan judul *“Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupaten Brebes”*.²⁸

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, terdapat beberapa perbedaan dengan pengembangan cerita rakyat yang akan dikembangkan oleh peneliti, seperti : (1) penelitian sebelumnya mengembangkan cerita berupa buku cetak; (2) peneliti akan menggunakan software yaitu *Flipbook Maker*; (3) peneliti menggunakan kumpulan cerita rakyat lampung; dan (4) peneliti menambahkan soal-soal yang berkaitan dengan pendidikan karakter.

Pengembangan ini dilakukan dengan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya pengembangan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker.

²⁷I Made Marthana Yusa, Inyoman Jayanegara, “Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile”. *Jurnal S@CIES*, Vol.5. No. 1 (Oktober 2014), h. 24.

²⁸Nur Azizah, “Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupaten Brebes”. *Skripsi*, Universitas Negeri Semarang, (2013).

2. Belum adanya kompilasi cerita rakyat lampung yang menarik bagi pembaca terutama di kalangan usia sekolah dasar
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis: Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi baru dalam proses pembelajaran.
2. Secara praktis: Pengembangan diharapkan dapat mempermudah dalam menunjang pendidikan karakter dan dapat meningkatkan minat baca pada peserta didik.
3. Bagi guru: Produk dari pengembangan ini dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peserta didik: Peserta didik dapat termotivasi untuk terus membaca hal-hal baru yang terdapat nilai-nilai moral yang baik.
5. Bagi penulis: Untuk menambah wawasan dan dapat menjadi bekal sebagai seorang pendidik dikemudian hari.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah produk berupa kumpulan cerita rakyat lampung berbasis aplikasi kvisoft flpbook dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa kumpulan cerita rakyat lampung berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker yang didalamnya terdapat nilai-nilai yang dapat menunjang pendidikan karakter dan dikemas dalam bentuk soft file.

2. Produk yang dikembangkan ini memuat nilai-nilai moral dalam mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV SD/MI.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹

Gagne dan Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015).h.3.

National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.²

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan cara untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran secara lebih jelas, sehingga materi dapat disampaikan dengan baik. Dengan menggunakan media akan mempermudah peserta didik dalam menerima informasi dalam proses pembelajaran. Media yang baik dan benar sangat berpengaruh pada tersampainya materi yang diajarkan pada peserta didik, sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
الْسَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: (78). Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (QS. An-Nahl (16) ayat 78).³

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat yaitu sebagai berikut:

- Pembelajaran lebih menarik sehingga lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

²Ibid.,h.4.

³Depag RI, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013), Q.S An-Nahl, 16.78.

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, siswa melakukan aktivitas lebih banyak selain mendengarkan uraian guru, siswa juga melakukan aktivitas mengamati, mensimulasikan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.⁴

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sudrajat mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis
- f. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- g. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.⁵

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memperjelas tujuan pembelajaran sehingga menimbulkan interaksi langsung antara peserta didik dengan media pembelajaran, dan dapat mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran.

⁴Djamilah Sudjana, "Kartu Kation-Anion sebagai Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Kimia di Sekolah Menengah Atas (SMA)". *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, Edisi 2. No.1 (Januari 2015), h. 24.

⁵Indra Yasinta Oktavia Marpaung, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Kelas V SD Swasta Namira". *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol.3. No. 1, ISSN: 2407-7488 (Juni 2016), h. 31.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi disesuaikan dari sudut pandangnya, yaitu:

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah: film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemanapun media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.⁶
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

⁶Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta :Kencana, 2013) h.172.

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi:
- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projektor untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak berfungsi.
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.⁷

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, baik dari kemampuannya, cara pembuatannya, cara penggunaannya, dan pemanfaatannya.

⁷*Ibid.*,h.173.

Seorang pendidik haruslah memahami karakteistik dari media itu sendiri sebelum menggunakan media pembelajaran, sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran akan bernilai positif bagi pendidik maupun peserta didik.

4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap proses belajar mengajar adalah, media yang digunakan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

Beberapa prinsip penggunaan media yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

- 1) Media yang akan digunakan harus berdasarkan dengan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, ataupun untuk sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong, apakah untuk sasaran tertentu seperti anak TK, SD, SMP, SMA, dan lain-lain.
- 2) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Artinya pendidik sebaiknya memilih terlebih dahulu media mana yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.

- 3) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan peserta didik.
- 4) Media yang digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien. Artinya dalam penggunaan media dalam pembelajaran harus memerhatikan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana yang ada.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya.⁸

5. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang akan digunakan pertimbangannya bahwa media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media ini, adalah:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Artinya media yang dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan peserta didik.

⁸*Ibid.*,h.174.

- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh. Media grafis umumnya mudah diperoleh bahkan dibuat sendiri oleh pendidik.
- 4) Pendidik terampil menggunakannya. Artinya apapun jenis media yang diperlukan, syarat utama adalah pendidik dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya tetapi dampak dari penggunaannya oleh pendidik pada saat terjadinya interaksi belajar peserta didik.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan, digunakan untuk perorangan, kelompok kecil, atau kelompok besar.
- 6) Mutu teknis. Dalam pemilihan media harus jelas apa yang akan disampaikan pada media yang digunakan, dan tidak terganggu oleh hal lain yang dapat mengalihkan perhatian peserta didik.⁹

B. Hakikat Sastra dan Sastra Anak

1. Pengertian Sastra

Sastra menurut Lukens menawarkan dua hal utama, yaitu kesenangan dan pemahaman. Sastra hadir kepada pembaca pertama-tama adalah memberikan hiburan, hiburan yang menyenangkan. Sastra menampilkan banyak cerita yang menarik, mengajak pembaca untuk memanjakan fantasi, mempermainkan emosi pembaca sehingga ikut

⁹Azhar Arsyad, *Op.cit.*, h. 76.

larut ke dalam alur cerita, dan dikemas ke dalam bahasa yang menarik. Lukens menegaskan bahwa tujuan memberikan hiburan, tujuan menyenangkan, dan memuaskan pembaca, tidak peduli pembaca dewasa maupun anak-anak, adalah hal yang esensial dalam sastra. Apapun aspek yang ditawarkan dalam sastra tujuan memberikan hiburan dan menyenangkan pembaca tidak boleh terlewatkan. Hal inilah yang menjadi daya tarik utama bagi pembaca, baik anak-anak maupun dewasa.¹⁰

Sastra merupakan bentuk seni yang diungkapkan oleh pikiran dan perasaan manusia dengan keindahan bahasa, keaslian gagasan, dan kedalaman pesan, serta menampilkan gambaran kehidupan dan kehidupan adalah kenyataan budaya.¹¹

2. Fungsi Sastra

Sastra dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran bagi pembaca maupun pendengarnya dan sebagai alat pembelajaran bagi masyarakat. Adanya hubungan timbal balik antara karya sastra dan masyarakat serta pesan tersirat dari sebuah kehidupan tergambar dalam karya sastra. Hal senada juga dideskripsikan oleh Wellek-Warren bahwa sastra memiliki unsur kesenangan dan manfaat. Unsur kesenangan tersebut merupakan manfaat yang bersifat didaktis, estetis, dan suatu kepuasan persepsi terhadap karya sastra. Sedangkan sastra menurut

¹⁰ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), h.3.

¹¹ Ermi Adriani Meikayati, "Pembelajaran Sastra yang Kontekstual dengan Mengadopsi Cerita Rakyat Air Terjun Sedudo di Kabupaten Nganjuk". *Jurnal Widyastra*, Vol.1 No.1 (Juni 2013), h. 11.

faruk berfungsi untuk memberikan pengalaman kepada anggota masyarakat akan adanya sebuah realitas.

Karya sastra mempunyai nilai dan fungsi yang bermanfaat bagi pembaca maupun pendengarnya. Secara umum karya sastra memiliki fungsi yang memberikan nilai-nilai yang sangat bermanfaat. Hal ini sebagaimana dideskripsikan oleh Kosasih bahwa sastra itu memiliki fungsi yang mempunyai nilai, sebagai berikut.

- a. Fungsi rekreatif, yaitu memberikan nilai rasa senang, gembira, serta menghibur.
- b. Fungsi didaktif, yaitu mendidik para pembaca karena nilai-nilai kebenaran dan kebaikan yang ada di dalamnya.
- c. Fungsi estetis, yaitu memberikan nilai-nilai keindahan.
- d. Fungsi moralitas, mengandung nilai moral yang tinggi sehingga para pembaca dapat mengetahui moral yang baik dan buruk.
- e. Fungsi religiusitas, mengandung ajaran agama yang dapat dijadikan teladan bagi para pembacanya.¹²

3. Hakikat Sastra Anak

Sastra mengandung eksplorasi mengenai kebenaran kemanusiaan. Sastra juga menawarkan berbagai bentuk kisah yang merangsang pembaca untuk berbuat sesuatu. Apalagi pembacanya adalah anak-anak yang fantasinya baru berkembang dan menerima segala macam cerita terlepas dari cerita itu masuk akal atau tidak. Sebagai karya sastra tentulah berusaha menyampaikan nilai-nilai kemanusiaan, mempertahankan, serta menyebarluaskannya termasuk kepada anak-anak.

¹²Ayu Puspita Indah Sari, Hastari Mayrita, "Nilai-nilai Disaktis Cerita Rakyat Sumatera Selatan". *Jurnal Bina Bahasa*, Vol. 5 No. 14 (Desember 2016), h.3.

Burhan Nurgiyantoro mengemukakan bahwa, sastra anak dapat berkisah tentang apa saja, bahkan yang menurut ukuran orang dewasa tidak masuk akal. Misalnya kisah tentang hewan yang dapat berbicara, bertingkah laku, berpikir dan berperasaan. Imajinasi dan emosi anak dapat menerima cerita semacam itu secara wajar dan memang begitulah seharusnya menurut jangkauan pemahaman anak.¹³

Menurut Puryanto, sesuai dengan sasaran pembacanya, sastra anak dituntut untuk dikemas dalam bentuk yang berbeda dari sastra orang dewasa hingga dapat diterima anak dan dipahami mereka dengan baik. Sastra anak merupakan pembayangan atau pelukisan kehidupan anak yang imajinatif ke dalam bentuk struktur bahasa anak. Sastra anak merupakan sastra yang ditujukan untuk anak, bukan sastra tentang anak. Sastra tentang anak bisa sajasinya tidak sesuai untuk anak-anak, tetapi sastra untuk anak sudah tentu sengaja dan disesuaikan untuk anak-anak selaku pembacanya.

Menurut Hunt mendefinisikan sastra anak sebagai buku bacaan yang dibaca oleh, yang secara khusus cocok untuk, dan yang secara khusus pula memuaskan sekelompok anggota yang kini disebut anak. Jadi sastra anak adalah buku bacaan yang sengaja ditulis untuk dibaca anak-anak. Isi buku tersebut harus sesuai dengan minat dan dunia

¹³*Ibid.*,h.7.

anak-anak, sesuai dengan tingkat perkembangan emosional dan intelektual anak, sehingga dapat memuaskan mereka.¹⁴

Sastra anak tidak harus berkisah tentang anak, tentang dunia anak, tentang berbagai peristiwa yang harus melibatkan anak. Sastra anak dapat berkisah tentang apasaja yang menyangkut kehidupan, baik kehidupan manusia, binatang tumbuhan, maupun kehidupan yang lain termasuk makhluk dari dunia lain. Namun, apapun isi kandungan yang diceritakan haruslah berangkat dari sudut pandang anak, dari kacamata anak dalam memandang dan melakukan sesuatu, dan sesuatu itu haruslah berada dalam jangkauan pemahaman emosional dan pikiran anak.

Sastra anak tidak hanya terbatas pada buku-buku bacaan, dan pada segala sesuatu yang dicetak secara verbal. Dalam dunia kesastraan dikenal adanya sastra lisan dan tulis. Sastra lisan adalah sastra yang diceritakan dan diwariskan secara turun temurun secara lisan. Sastra jenis ini kemudian dikenal dengan folklore, cerita rakyat yang telah mentradisi yang hidup dan dipertahankan oleh masyarakat pemiliknya.

4. Manfaat Sastra Anak

Bagi anak-anak, sastra bermanfaat untuk melatih perkembangan pribadinya. Cerita akan mengisi ruang imajinasi dan pengalaman batin anak, sehingga mereka tergerak untuk menyatakan berbagai emosinya,

¹⁴Wahid Khoirul Ikhwan, "Upaya Menumbuhkan Karakter Anak dalam Pembelajaran Sastra Anak dengan Model *Play-Learning* dan *Performance-Art Learning* di SDN Banyuajuh 4". *Jurnal Widyagodik*, Vol.1 No.1 (Januari-Juni 2013),h. 72.

mengekspresikan empatinya kepada orang lain, serta mengembangkan berbagai perasaan semua itu merupakan curahan kepribadian.

Berbagai pengalaman dari cerita yang dibacanya anak-anak memperoleh cara mengendalikan emosi. Hal ini diperkuat oleh Zeigler yang menyatakan bahwa *“Children get to know the worlds of different characters through stories and being inspired from these, they can create their own emotions and thoughts without hesitation”*.¹⁵

Anak-anak sering mengalami perjuangan emosi yang berat dalam mengatasi ketakutan, mengembangkan kepercayaan, mengembangkan keberadaan mereka di lingkungan teman-teman sebaya atau pun di lingkungan orang dewasa. Dalam perjuangan emosi yang demikian, sering kali mereka mengalami pengalaman traumatik yang mengguncangkan jiwanya. Lewat sastra anak-anak, yang kaya akan permasalahan dan konflik, mereka akan dibiasakan untuk memecahkan masalah dan mengatasi emosinya.

Manfaat sastra anak-anak dalam pembelajaran dan pengembangan bahasa anak-anak sangat banyak. May mengemukakan pendapatnya bahwa karya sastra dapat memberi kontribusi dalam pembelajaran, yaitu:

- (a) Sebagai alternatif sumber belajar,
- (b) Mengembangkan/melayani perbedaan individu,

¹⁵Fethi Uran, Ilkay Ulutas, “Using Storybooks as a Character Education Tools”, Vol.7 No.15, ISSN 2222-1735 (2016), h.169.

- (c) Memberi kesempatan untuk pengembangan diri (emosi dan konsep),
- (d) Memberi dorongan untuk berlatih membaca secara interaktif, sebagaimana Allah SWT memerintahkan kepada manusia untuk membaca dan menulis, yang telah di jelaskan dalam Al-Qur'an surah Al Alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, (2) Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS Al-Alaq (96) ayat 1-5).¹⁶

- (e) Memperkaya bidang kurikulum yang lain (*other curriculum areas*),
- (f) Menjadi model dan inspirasi untuk menulis,
- (g) Memberipengalaman estetis,
- (h) Memberi kesempatan untuk menghayati cara-cara bersosial dengan yang lain,
- (i) Memberi kesadaran untuk bertanggung jawab secara etis.¹⁷

C. Cerita Rakyat

¹⁶Depag RI, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013), Q.S Al-Alaq 96. 1-5.

¹⁷Dadan Djuanda, "Pembelajaran Sastra di SD Dalam Gamitan Kurikulum 2013". *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol.1. No.2 (Oktober 2014), h.197.

1. Pengertian Cerita Rakyat

Menurut Burhan Nurgiyantoro cerita rakyat merupakan cerita yang telah mentradisi, tidak diketahui kapan mulainya dan siapa penciptanya, dan dikisahkan secara turun-temurun secara lisan.¹⁸

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* folklor diartikan sebagai adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan. Berdasarkan definisi singkat tersebut dapat dikatakan bahwa folklor lisan yang menjadi salah satu adat istiadat tradisional salah satunya berwujud cerita rakyat. Cerita tersebut diwariskan secara turun temurun dan kini tidak banyak individu yang masih menjaga tradisi lisan tersebut.¹⁹

Barone mengemukakan bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari sastra tradisional. Ceritanya pendek dan jalan cerita atau peristiwanya sering kali dengan karakter yang baik atau jahat. Selain itu, tokoh dalam cerita yang berupa binatang biasanya memiliki kesamaan karakter dengan manusia.²⁰

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan cerita turun-temurun dari generasi ke generasi yang berisikan tentang kebudayaan dan terdapat nilai-nilai dan diceritakan dengan tutur atau lisan. Penyampaian cerita rakyat yang menggunakan tutur atau lisan

¹⁸*Ibid.*, h. 22.

¹⁹Ranggi Ramadhani Ilminisa, "Bentuk Karakter Anak Melalui Folklor Lisan Kebudayaan Lokal, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*", Vol.1 No. 6, EISSN: 2502-471X, (Juni 2016), h. 997.

²⁰Fitra Youpika dan Darmiyati Zuchdi, "Nilai Pendidikan Karakter Cerita Rakyat Suku Pasemah Bengkulu Dan Relevansinya Sebagai Materi Pembelajaran Sastra". *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol.6. No. 1(April 2016), h.51.

inilah yang menyebabkan cerita rakyat memiliki banyak versi karna telah adanya perubahan-perubahan dari tiap-tiap orang yang menyampaikannya.

2. Jenis-Jenis Cerita Rakyat

Menurut William R. Bascom cerita rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu: (1) mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*).²¹

a. Mite

Mite merupakan cerita masa lampau yang dimiliki oleh bangsa-bangsa di dunia. Mitos dapat dipahami sebagai sebuah cerita yang berkaitan dengan dewa-dewa atau tentang kehidupan supernatural yang lain, juga sering mengandung sifat pendewaan manusia atau manusia keturunan dewa. Mitos biasanya menampilkan cerita tentang kepahlawanan, asal usul alam, manusia, atau bangsa yang dipahami mengandung sesuatu yang suci, yang gaib. Kebenaran cerita mitos sebenarnya dapat dipertanyakan

b. Legenda

Danandjaya menyatakan legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohi manusia yang ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan sering juga dibantu makhluk gaib. Berbeda dengan mite, legenda bersifat

²¹I Made Marthana Yusa, "Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar". *Jurnal S@CIES*, Vol.5. No. 1 (Oktober 2014), h. 26.

sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum terlalu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal kini. Salah satu contoh dari legenda adalah karun yang sangat erat kaitannya dengan penemuan harta, karun sebenarnya adalah nama orang, yang di dalam Al-Qur'an disebut dengan nama Qarun. Qarun hidup pada zaman Nabi Musa, karena kesombongannya, Qarun termasuk orang yang dilaknat oleh Allah, seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an surah Al-Qashash ayat 76:

﴿ إِنَّ قَرُونًا كَانَتْ مِنْ قَوْمِ مُوسَىٰ فَبَغَىٰ عَلَيْهِمْ ۖ وَأَوْتَيْنَاهُ مِنْ الْكُنُوزِ مَا إِنَّ مَفَاتِحَهُ لَتَنُوزُ بِالْعِصْبَةِ ۚ أُولِيَ الْقُوَّةِ إِذْ قَالَ لَهُ قَوْمُهُ لَا تَفْرَحْ ۖ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْفَرِحِينَ ۖ ﴾

Artinya: (76) Sesungguhnya Karun adalah termasuk kaum Musa, Maka ia berlaku aniaya terhadap mereka, dan kami Telah menganugerahkan kepadanya perbendaharaan harta yang kunci-kuncinya sungguh berat dipikul oleh sejumlah orang yang kuat-kuat. (Ingatlah) ketika kaumnya Berkata kepadanya: "Janganlah kamu terlalu bangga; Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang terlalu membanggakan diri"(QS. Al-Qashash (28) ayat 76).²²

c. Dongeng

Menurut Danandjaja dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran. Dongeng sering dianggap sebagai cerita mengenai peri. Dalam kenyataan dongeng yang tidak

²²Depag RI, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013), Q.S Al-Qashash 28. 76.

mengenai peri, tetapi mengenai sesuatu yang wajar. Di dalam pembicaraan sehari-hari dalam bahasa Inggris dongeng disebut folklore. Sutjipto mengemukakan dongeng merupakan suatu cerita fantasi yang kejadian-kejadiannya tidak benar-benar terjadi.²³

3. Ciri-Ciri Cerita Rakyat

Ciri-ciri cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya. Cerita rakyat diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam suatu masyarakat. Adapun ciri-ciri cerita rakyat menurut Barnet adalah sebagai berikut:

- a. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan
- b. Bersifat tradisional yakni hidup dalam suatu kebudayaan dalam waktu tidak kurang dari dua generasi
- c. Bersifat lisan, sehingga terwujud dalam berbagai versi
- d. Bersifat anonim, yakni nama penciptanya tidak diketahui sehingga menjadi milik masyarakat
- e. Mempunyai fungsi tertentu dalam masyarakatnya
- f. Bersifat pralogis, yakni mempunyai logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum
- g. Pada umumnya bersifat sederhana.

²³La Ode Gusal, "Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara". *Jurnal Humanika*, Vol.3. No.15 (Desember 2015) h.9.

4. Fungsi Cerita Rakyat

Setiap cerita rakyat memiliki fungsi dan tujuan yang hendak disampaikan kepada masyarakatnya. Fungsi dan tujuan dapat berbeda-beda sesuai dengan pandangan masyarakat, alam dan lingkungannya. Atmazaki mengemukakan bahwa terdapat 4 fungsi cerita rakyat, yakni sebagai berikut:

- 1) Cerita dapat mencerminkan angan-angan kelompok. Peristiwa yang diungkap dalam cerita sulit terjadi dalam kenyataan hidup sehari-hari. sehingga hanya dapat menjadi angan-angan saja bagi masyarakat.
- 2) Cerita rakyat yang digunakan sebagai pengesahan/pengutan suatu adat kebiasaan kelompok pranata-pranata yang merupakan lembaga kebudayaan masyarakat yang bersangkutan.
- 3) Cerita rakyat dapat berfungsi sebagai pendidikan budi pekerti kepada anak-anak atau sebagai tuntunan dalam hidup.
- 4) Cerita rakyat berfungsi sebagai alat pengendali sosial (sosial control) atau sebagai alat pengawasan, agar norma-norma masyarakat dapat dipatuhi.²⁴

5. Cerita Rakyat Lampung

Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra lisan yang disampaikan secara turun temurun. Cerita rakyat baik dikenalkan pada anak-anak karena memiliki beragam pesan positif tentang kehidupan. Hal ini

²⁴Eram Putra Pratama, "Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Tolaki Oheo dan Onggabo". *Jurnal Humanika*, Vol.1. No. 16 (Maret, 2016) h. 3.

yang kurang disadari oleh guru dan orang tua karena semakin berkurangnya kebiasaan orang tua yang membacakan cerita rakyat pada anak sebelum tidur. Untuk hal itu, penelitian ini menggali berbagai pesan positif yang ada pada cerita rakyat, khususnya cerita rakyat yang ada di Lampung. Cerita rakyat yang ada Lampung cukup banyak dan beragam, peneliti akan membahas 8 cerita rakyat yang berasal dari berbagai daerah yang ada di Lampung.

(1) Air Sekampung Manis

Cerita ini berasal dari Lampung Timur yang menceritakan tentang air sekampung yang memiliki rasa manis, tetapi raja yang menguasai daerah itu membuat peraturan bagi warga yang ingin menggunakan air tersebut harus membayar dan membuat warga resah karena harus mengeluarkan uang setiap harinya. Hingga pada akhirnya Kahuri Tapati yaitu pemuda yang sakti dan memiliki keris yang sangat tajam menolak keputusan raja, dan terjadilah peperangan yang dimenangkan oleh Kahuri Tapati. Namun setelah tewasnya Raja, air tersebut menjadi tidak manis lagi.

Cerita ini mengandung nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada diri anak, yaitu: Setiap perbuatan jahat akan dikalahkan oleh kebaikan, rela menolong yang lemah, dan bijaksana dalam mengambil keputusan.

(2) Buaya Batik

Cerita ini berasal dari Tulang Bawang Barat yang menceritakan tentang seekor buaya yang memiliki corak batik di tubuhnya, dan dipercaya dapat memberikan ketentraman dan keamanan bagi desa, karena buaya tersebut dapat menjelma menjadi macan di siang hari untuk membantu warga yang sedang dalam bahaya. Tetapi buaya tersebut tiba-tiba menghilang karena ada seseorang yang menaburkan kembang tangkil di sekitar sungai, yang merupakan pantangan bagi buaya batik sehingga membuat warga resah karna takut keamanan desa merka terancam karna tidak ada lagi yang menjaga mereka. Hingga akhirnya lambat laun sejak menghilangnya buaya batik desa mereka tetap aman dan tentram.

Cerita ini mengandung nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada diri anak, yaitu: Harus selalu bersabar dalam menghadapi sebuah masalah, jangan bergantung pada orang lain, terus berusaha, dan selalu berbuat baik.

(3) Kucing yang Menjadi Guru Besar

Cerita ini berasal dari Lampung yang menceritakan seekor kucing yang sangat pintar. Karna kepandaianya, kebijaksanaannya, dan keadilannya banyak binatang yang menghormati kucing dan banyak hewan yang berguru pada kucing. Harimau dan singa adalah murid kucing yang paling pintar, hingga

harimau meminta kucing untuk mengajarkannya cara memanjat pohon sebagai hadiah karna harimau terlebih dahulu menyelesaikan tugasnya. Kucing pun menjelaskan cara memanjat pada harimau tetapi harimau tidak puas karena seenarnya kucing hanya ingin memiliki ilmu itu sendiri tanpa diberikan pada muridnya. Hingga pada akhirnya terjadilah pertikaian antara harimau dan kucing.

Cerita ini mengandung nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada diri anak, yaitu: Jangan suka memaksakan keinginan kita kepada orang lain, harus giat belajar.

(4) Legenda Darah Putih

Cerita ini berasal dari Lampung Tengah yang menceritakan tentang dua saudara yang mencari ayahnya yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Setelah menemui ayahnya dan membelah daimya seperti yang diperintahkan oleh raja karena begitu banyak seseorang yang mengaku sebagai anak raja. Sebagai balasannya raja memberikan hadiah pada anak-anaknya dengan syarat harus dibuka setelah sampai di lampung. Tetapi kedua anaknya mengabaikan nasihat ayahnya. Hingga pada suatu hari kedua kakak beradik tersebut membangun sebuah kampung dan mereka bertengkar karena keduanya ingin mejadi pemimpin di kampung itu.

Cerita ini mengandung nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada diri anak, yaitu: Janganlah hidup ini digunakan

semata-mata untuk memikirkan harta dan jabatan, jangan ada pertengkaran antara kakak dan adik.

(5) Minak Indah

Cerita ini berasal dari Tulang Bawang Barat yang menceritakan tentang minak indah yang dilindungi oleh buaya yang sakti, buaya tersebut selalu membantu minak indah dalam segala hal. Pada suatu hari minak indah berselisih dengan triodeso warga abung, minak indah pun tak terkalahkan karena dibantu oleh dua buaya tersebut. Istri dari minak indah adalah anak dai triodeso, triodeso meminta anaknya untuk memberi tahu kelemahan suaminya, triodeso pun akhirnya dapat mengalahkan minak indah. Sejak saat itu masyarakat Panaragan memiliki hubungan yang tidak harmonis dengan masyarakat Abung.

Cerita ini mengandung nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada diri anak, yaitu: setiap permusuhan akan menimbulkan perpecahan dan kehancuran.

(6) Ompung Silamponga

Cerita ini berasal dari Lampung Barat yang menceritakan tentang Ompung silamponga yang menyelamatkan diri dari bencana alam dan menemukan sebuah perkampungan dan lahan yang luas dari atas bukit sambil berteriak kata “Lappung” yang artinya luas dalam bahasa Tapanuli. Dari cerita inilah asal mula nama Lampung berasal.

Cerita ini mengandung nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada diri anak, yaitu: Dari kisah Ompung Silamponga ini, dapat kita ambil pelajaran berharga bahwa kita harus selalu tabah, tak kenal lelah, dan tidak boleh mudah menyerah dalam mencapai sesuatu yang diinginkan.

(7) Pagardewou Mengan Jimou

Cerita ini berasal dari Tulang Bawang Barat menceritakan tentang Minak Pati Perjurit yang mencari seorang istri untuk memperkuat kedudukannya menjadi raja di kerajaan Tulang Bawang. Minak Pati Perjurit tertuju pada putri balau, karena tidak ada satupun pangeran yang dapat menembus petahanan raja balau untuk melindungi putri balau. Karena keinginan yang kuat dan kelihaian bersiasat, akhirnya minak pati perjurit berhasil menikahi putri balau. Hal ini terlihat dari bagaimana Minak Pati Pejurit dengan segala kesungguhan hati dan keninginan yang kuat berusaha untuk mewujudkan keinginannya.

Cerita ini mengandung nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada diri anak, yaitu: Kekuatan otak lebih utama daripada kekuatan fisik, akal yang cerdas dapat mengalahkan orang yang kuat, dan terus berusaha untuk mencapai apa yang diinginkan.

(8) Ratu Pucuk kumun

Cerita ini menceritakan tentang seorang raja yang memerintahkan pasukannya untuk membuka lahan baru, akan

tetapi lahan tersebut terkenal angker dan dihuni oleh ratu iblis yaitu ratu pucuk kumun. tidak ada satu pasukanpun yang berhasil melawan ratu pucuk kumun, hingga akhirnya raja teringat pada muridnya yaitu minak pati perjurit dan minak pati perjurit pun berhasil mengalahkan ratu pucuk kumun.

Cerita ini mengandung nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada diri anak, yaitu: Kebaikan akan selalu dapat mengalahkan kejahatan.

Tabel 2.1
Klasifikasi Cerita Rakyat Lampung

No.	Jenis Cerita Rakyat	Judul Cerita Rakyat
1.	Mite/Mitos	1. Buaya Batik 2. Minak Indah
2.	Legenda	1. Air Sekampung Manis 2. Legenda Darah Putih 3. Ompung Silamponga 4. Pagardewou Mengan Jimou
3.	Dongeng	1. Kucing yang menjadi guru besar 2. Ratu Pucuk Kumun

D. Pendidikan Karakter

1. Pengertian Pendidikan Karakter

Istilah karakter berasal dari bahasa Yunani “*charassein*” dan “*kharax*” yang maknanya *tools for making* atau *to engrave* yang artinya mengukir, kata ini mulai banyak digunakan kembali dalam bahasa Prancis “*caracter*” pada abad ke 14 dan kemudian masuk dalam bahasa Inggris menjadi “*character*” sebelum akhirnya menjadi bahasa Indonesia “karakter”.

Pengertian secara khusus, karakter adalah nilai-nilai yang baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatrit dalam diri dan terwujud dalam perilaku. Lingkungan keluarga sangat berperan penting dalam memberikan pendidikan karakter pada anak, lingkungan keluarga adalah lingkungan pendidikan anak yang pertama, karena didalam keluarga inilah anak mendapatkan pendidikan pertamanya.²⁵ Seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an surah Luqman ayat 13:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَنُ لِبَنِّهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۚ يَبْنَىٰ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۚ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: (13) Dan (Ingatlah) ketika Luqman Berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar" (QS. Luqman (31) ayat (13)).²⁶

Ayat tersebut menjelaskan mengenai larangan Luqman pada anaknya untuk mempersekutukan Allah, karena mempersekutukan Allah merupakan kezaliman yang sangat besar. Hal tersebut memiliki arti bahwa dalam memberikan suatu larangan pada anak tidaklah hanya sebuah larangan saja, tetapi harus ada alasan yang melandaskan mengapa perbuatan tersebut dilarang. Dari segi lain, pada ayat tersebut dapat menanamkan rasa kehati-hatian pada peserta didik dalam melakukan kewajibannya kepada Allah SWT.

²⁵Dianna Ratnawati, "Kontribusi Pendidikan Karakter dan Lingkungan Keluarga Terhadap Soft Skill Siswa SMK", *Jurnal Tadris*, Vol. 1, No.1, (Juni, 2016). h. 25

²⁶ Depag RI, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013), Q.S Luqman 31. 13.

Dalam hubungannya dengan pendidikan, pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.²⁷

Diani dalam jurnal Moh. Khoerul Anwar menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku peserta didik yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat.²⁸

Lickona menjelaskan beberapa alasan perlunya pendidikan karakter, di antaranya:

- a. Banyaknya generasi muda saling melukai karena lemahnya kesadaran pada nilai-nilai moral,
- b. Memberikan nilai-nilai moral pada generasi muda merupakan salah satu fungsi peradaban yang paling utama,
- c. Peran sekolah sebagai pendidik karakter menjadi semakin penting ketika banyak anak-anak memperoleh sedikit pengajaran moral dari orangtua, masyarakat, atau lembaga keagamaan,

²⁷ Anas Salahudin, *Pendidikan Karakter*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), h. 42

²⁸ Moh. Koerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar". *Jurnal Tadris*, Vol.2 No.2, ISSN: 2579-7964 (Desember 2017), h.98.

- d. Masih adanya nilai-nilai moral yang secara universal masih diterima seperti perhatian, kepercayaan, rasa hormat, dan tanggung jawab,
- e. Demokrasi memiliki kebutuhan khusus untuk pendidikan moral karena demokrasi merupakan peraturan dari, untuk dan oleh masyarakat,
- f. Tidak ada sesuatu sebagai pendidikan bebas nilai. Sekolah mengajarkan pendidikan bebas nilai. Sekolah mengajarkan nilai-nilai setiap hari melalui desain ataupun tanpa desain,
- g. Komitmen pada pendidikan karakter penting manakala kita mau dan terus menjadi guru yang baik, dan
- h. Pendidikan karakter yang efektif membuat sekolah lebih beradab, peduli pada masyarakat, dan mengacu pada performansi akademik yang meningkat.²⁹

Alasan-alasan di atas menunjukkan bahwa pendidikan karakter sangat perlu ditanamkan sedini mungkin untuk mengantisipasi persoalan di masa depan yang semakin kompleks seperti semakin rendahnya perhatian dan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar, tidak memiliki tanggung jawab, rendahnya kepercayaan diri, dan lain-lain. Pandangan ini menggambarkan bahwa proses pendidikan yang ada di pendidikan formal, non formal dan informal harus mengajarkan peserta didik untuk saling

²⁹Muh Jaelani Al Pansori, "Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sasak". *Jurnal EducatiO*, Vol.9. No.2 (Desember 2014), h.313.

peduli dan membantu dengan penuh keakraban tanpa diskriminasi karena didasarkan dengan nilai-nilai moral dan persahabatan.

2. Fungsi Pendidikan Karakter

- a. Pengembangan potensi dasar, agar “berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik”.
- b. Perbaikan perilaku yang kurang baik dan penguatan perilaku yang sudah baik.
- c. Penyaring budaya yang kurang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.³⁰

3. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter yang diajarkan tidak hanya dipahami saja, tetapi perlu ada penerapan dalam kehidupan. Kehidupan individu dalam masyarakat tentunya tidak terlepas dari budayanya. Sikap dan perilaku manusia berdasarkan etika dan moral tentunya dapat membangun karakter bangsa.

Pendidikan karakter mempunyai tujuan penanaman nilai dalam diri peserta didik dan pembaharuan dalam tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Hasil pendidikan yang diharapkan, yaitu pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta secara utuh dan terpadu.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Ar Ra'd ayat 11:

³⁰*Op.cit.*,h.43.

لَهُ مُعَقِّبَتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya: (11) Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merobah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia (QS. Ar-Rad (13) ayat 11).³¹

Menurut Hasan, nilai-nilai karakter yang teridentifikasi dari sumber-sumber pendidikan karakter sebagai berikut.

Tabel 2.2
Nilai dan Deskripsi Nilai Karakter³²

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran yang dianutnya, toleransi terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang berdasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai peraturan.

³¹Depag RI, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013), Q.S Ar-Rad, 13. 11.

³²Nurul Hidayah, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar". *Jurnal Trampil*, Vol. 2. No. 2, ISSN 2355-1925 (Desember 2015), h.195.

5	KerjaKeras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada Orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.
8	Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan oranglain.
9	RasaIngin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
10	Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan kelompoknya.
11	Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan, fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat serta mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
13	Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.
14	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan kepada dirinya.
16	Peduli lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18	Tanggung Jawab	Sikap dan tindakan seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat dan lingkungan (alam, sosial, dan budaya) negara dan Tuhan Yang Maha Esa.
----	----------------	--

Berdasarkan tabel nilai deskripsi nilai karakter, penulis mencantumkan delapan nilai pendidikan karakter di dalam kompilasi cerita rakyat lampung, yaitu Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Rasa Ingin Tahu, Bersahabat/Komunikatif, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab. Nilai pendidikan karakter tersebut disesuaikan berdasarkan isi dari cerita rakyat tersebut.

E. Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker

Kvisoft Flipbook Maker adalah aplikasi untuk membuat e-book, e-modul, e-paper dan e-magazine. Tidak hanya berupa teks, dengan flip book maker dapat dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembar kerja. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah Kvisoft Flip Book Maker. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga flip book maker yang dibuat lebih menarik. Selain itu, flip book maker memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan back sound. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti

membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke *format* html, exe, zip, *screen saver* dan app.³³

Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *flip book maker* dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik. Penggunaan *Flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Kelebihan dari media ini bila dikaitkan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- a. Penggunaan aplikasi ini dapat digunakan tanpa internet (offline),
- b. Peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar yang baru,
- c. Dapat mengatasi kejenuhan pada saat belajar,
- d. Baik untuk kegiatan belajar secara mandiri,
- e. Dapat mengatasi kebosanan karena adanya bermacam variasi pada media ini.

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker, diantaranya yaitu:

³³Muhammad Syarif Hidayatullah, Lusya Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sampang". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 5. No. 1 (Februari 2016), h. 84.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Fatimah dengan judul *“Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Lokal”* menyatakan bahwa, pengembangan ini menghasilkan Buku Kumpulan Cerita Rakyat Bima NTB Penunjang Literasi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa produk Buku Kumpulan Cerita Rakyat Bima NTB Penunjang Literasi dapat digunakan sebagai bahan bacaan penunjang literasi.³⁴
2. Penelitian yang dilakukan oleh I Made Marthana Yusa dan I Nyoman Jaya Negara dengan judul *“Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile”* menyatakan bahwa, produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi cerita rakyat bali berbasis mobile³⁵
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah dengan judul *“Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupaten Brebes”* menyatakan bahwa, Penelitian ini menghasilkan buku bacaan cerita rakyat yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Buku bacaan cerita rakyat yang dihasilkan yaitu, berisi buku bacaan cerita rakyat Kabupaten Brebes.³⁶

Rencana yang peneliti lakukan pada penelitian dan pengembangan ini adalah diterapkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar khususnya kelas

³⁴Nunung Fatimah, “Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Lokal”. *Jurnal NOSI*, Vol.5 No.3 (Februari 2017), h.267.

³⁵I Made Marthana Yusa, Inyoman Jayanegara, “Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile”. *JurnalS@CIES* Vol.5, No. 1 (Oktober 2014), h. 24.

³⁶Nur Azizah, “Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupaten Brebes”. *Skripsi*, Universitas Negeri Semarang, (2013).

IV, pada pembelajaran Bahasa Indonesia, materi cerita rakyat. Pengembangan kompilasi cerita rakyat lampung ini menggali nilai-nilai karakter didalamnya karena terdapat soal-soal terkait dengan pendidikan karakter dan menggunakan aplikasi kvsoft flipbook maker sehingga diharapkan mampu membantu meningkatkan minat baca, menanamkan nilai-nilai karakter, dan membantu memahami materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

G. Kerangka Berfikir

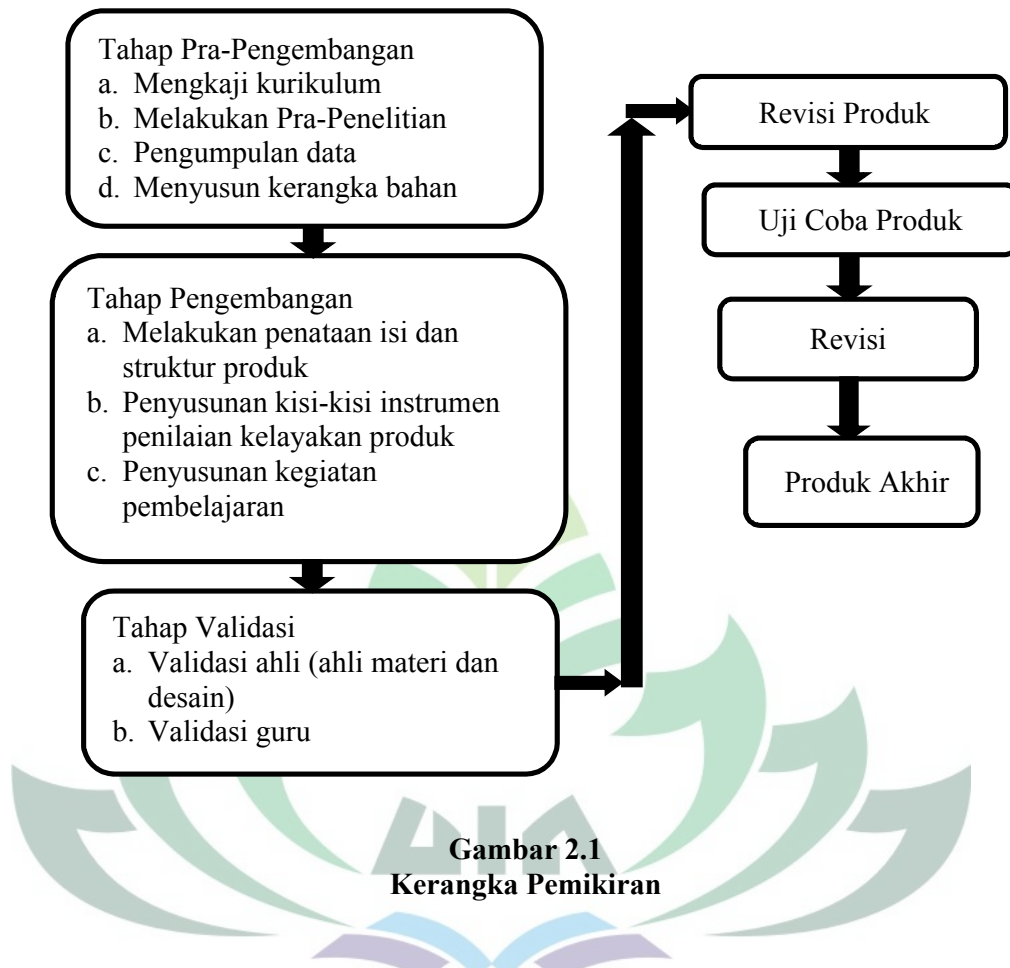
Kerangka berpikir merupakan inti sari dari teori yang telah dikembangkan. Pengembangan cerita rakyat lampung dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker merupakan salah satu media audio visual yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yaitu materi pelajaran cerita rakyat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pada peserta didik, serta mengembangkan kemampuan dan minat peserta didik dalam menghayati sastra. Materi pembelajaran cerita rakyat diberikan di kelas VI SD/MI, yang diajarkan melalui buku teks dari sekolah, sementara penyajian materi cerita rakyat jika hanya menggunakan buku teks yang diberikan dari sekolah saja kurang memadai.

Kumpulan cerita rakyat lampung berbasis aplikasi kvsoft flipbook ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam penyampaian materi

pembelajaran cerita rakyat, khususnya di kelas VI. Tahap dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker yaitu peneliti pertama kali mengenali potensi dan masalah yang didapat, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data yang mendukung untuk dijadikan sebagai data awal, lalu dilanjutkan dengan mendesain produk, lalu dilanjutkan lagi dengan validasi desain dengan beberapa ahli yaitu media, materi, dan bahasa untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan perbaikan mendesain produk yang telah di validasi dan setelah itu produk di uji cobakan di lapangan.

Berdasarkan penelitian Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker yang akan peneliti kembangkan, maka kerangka berpikir yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:



Berdasarkan pada gambar diatas, dijelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi *kvsoft flipbook maker* pada pelajaran bahasa indonesia.

Pengembangan kompilasi cerita rakyat lampung berbasis aplikasi *kvsoft flipbook maker* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dan dapat menanamkan nilai karakter pada peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah, yakni: MIN 5 Bandar Lampung, dan SD Islam As-Salam Bandar Lampung. Penelitian dilaksanakan pada semester genap pada bulan Maret 2019 di kelas IV.

B. Karakteristik Sasaran Penelitian

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di dua sekolah, yakni :

1. MIN 5 Bandar Lampung berdiri sejak tahun 1964. Lokasi MIN 5 Bandar Lampung berada di Jalan Pulau Tegal No. 21 Sukarame kota Bandar Lampung. MIN 5 Bandar Lampung saat ini berada di bawah kepemimpinan Ibu Hj. Thintisnawati, S.Ag. MIN 5 Bandar Lampung terdiri dari kelas 1 sampai dengan kelas 6, dengan keseluruhan peserta didik yang berjumlah 998 peserta didik. Yang masing-masing kelas terdiri dari empat kelas a, b, c, dan d.
2. SD Islam As-Salam berdiri sejak tahun 2017. Lokasi SD Islam As-Salam berada di Jl. Pulau Singkep No.37, Sukarame, Kota Bandar Lampung. SD Islam As-Salam saat ini berada di bawah kepemimpinan Bapak Mushoddiq, S.Pd.I. SD Islam As-Salam terdiri dari kelas 1 sampai dengan kelas 6, dengan keseluruhan peserta didik yang berjumlah 199 peserta didik, masing-masing kelas terdiri dari empat kelas a dan b.

C. Metode Penelitian

Penelitian merupakan kegiatan untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dengan cara menerapkan suatu metode ataupun hal yang baru. Secara umum metode penelitian diartikan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian.

Terdapat beberapa istilah mengenai penelitian dan pengembangan. *Borg and Gall* menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.¹ Mengembangkan produk berarti produk itu sudah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk juga dapat diartikan memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau juga menciptakan sebuah produk yang belum pernah diciptakan sebelumnya.

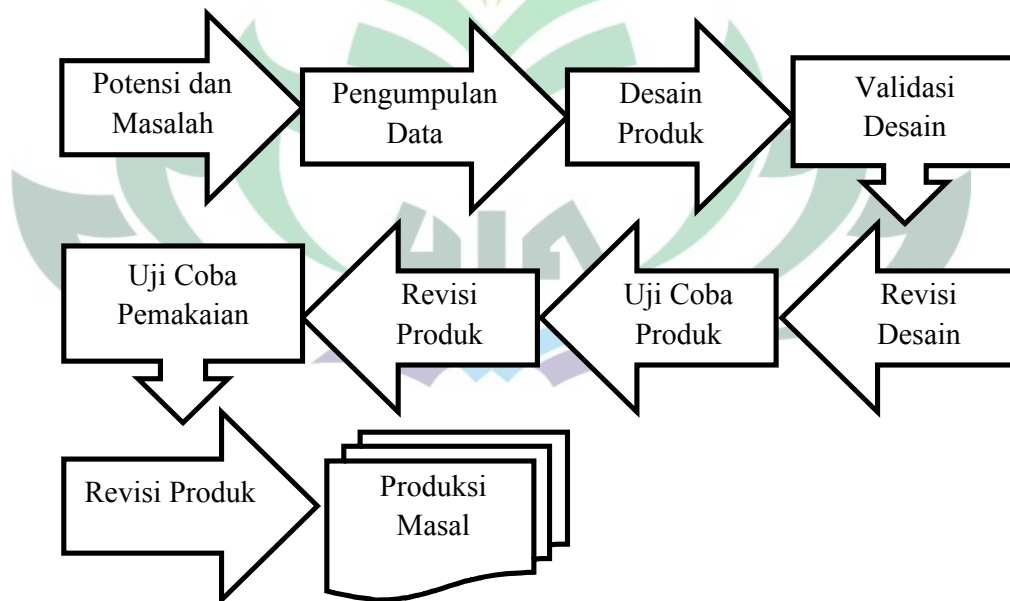
Dalam bidang pendidikan, pengembangan produk dapat berupa bahan ajar, media, metode, pendekatan atau strategi pembelajaran. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.28.

kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi *kvsoft flipbook maker*.

D. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono, yang meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1
Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D)
Borg and Gall

Metode yang dipilih ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sangat sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu

penelitian yang dapat menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu dengan melakukan uji ahli seperti uji materi, uji guru, uji media, uji desain, uji bahasa, dan uji coba produk di lapangan untuk menguji kelayakan suatu produk.²

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan sebelumnya, dalam langkah pengembangan ini peneliti membatasi hanya tujuh langkah dari sepuluh langkah karena adanya keterbatasan waktu yang cukup lama serta biaya yang hanya sampai pada penggunaan produk tidak sampai pada percetakan masal. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Adelina Hasyim dalam buku *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, yang menyatakan bahwa “Penjelasan Borg and Gall menunjukkan jumlah 10 langkah dalam penelitian R&D dapat dibatasi, apalagi jika sumber keuangan terbatas. Dikarenakan langkah delapan, sembilan, dan sepuluh memerlukan biaya yang tidak sedikit, sehingga peneliti khususnya dalam penulisan skripsi, tesis, atau disertasi membatasi pada 7 langkah saja”.³

Pengembangan produk yang dihasilkan oleh peneliti hanya sampai pada tahap produk akhir, yaitu kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker. Penelitian ini tidak sampai pada tahap uji pemakaian dan produksi masal dari produk yang sudah

²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h.427.

³Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, (Yogyakarta:Media Akademi, 2016),h.88.

dihasilkan, karena peneliti hanya menggunakan tujuh langkah yang sudah layak untuk diuji cobakan di lapangan dan diperkuat dengan pernyataan dari ahli validasi. Dengan demikian, hasil akhir dari penelitian pengembangan ini, yaitu suatu media pembelajaran berupa kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker, yang berdasarkan pada materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI.

1. Potensi dan Masalah

Tahap awal dalam proses penelitian adalah adanya potensi dan masalah. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara meneliti yang dapat menghasilkan sebuah inovasi baru berupa media, model, ataupun strategi yang efektif sehingga dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di MIN 5 Bandar Lampung dengan mewawancarai pendidik di kelas IV, peneliti mendapatkan bahwa pendidik telah menggunakan bahan ajar sebagai panduan dalam memberikan materi pelajaran cerita rakyat, tetapi belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran tersebut, sehingga pendidik kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.⁴

Membaca merupakan hal yang membosankan bagi peserta didik jika hanya membaca bahan ajar yang diberikan oleh pendidik, peserta

⁴Pendidik, "Wawancara Guru", MIN 5 Bandar Lampung, Wali Kelas IV, 27 Oktober 2017.

didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan baru, media pembelajaran berbasis aplikasi kvsoft flipbok dapat mempermudah peserta didik dalam belajar.⁵ Bagi seorang pendidik dengan adanya penggunaan atau penerapan media pembelajaran berupa kumpulan cerita rakyat lampung berbasis aplikasi kvsoft flipbook pada pembelajaran Bahasa Indonesia akan sangat membantu kinerja mereka dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar, khususnya materi cerita rakyat.

2. Pengumpulan Data

Setelah melalui tahap pra-penelitian dan menemukan suatu permasalahan, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data atau informasi melalui sumber referensi yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.⁶ Sumber referensi yang peneliti dapatkan berasal dari sumber referensi yang relevan yaitu jurnal, buku dan internet. Dengan mendapatkan data dan informasi dapat mempermudah peneliti dalam proses pembuatan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbok maker.

3. Desain Produk

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah desain produk, pada tahap ini perencanaan dalam pengembangan produk ini adalah dengan mengumpulkan bahan yang dilakukan dengan cara

⁵Peserta Didik, "Angket Kuesioner Peserta Didik", MIN 5 Bandar Lampung : Kelas IV, 30 Oktober 2017.

⁶Sugiyono, *Op.Cit.*, h. 411.

mengunjungi Kantor Bahasa Provinsi Lampung untuk meminta reverensi cerita rakyat lampung, dan membaca buku cerita rakyat lampung.

Setelah mendapatkan bahan untuk mengembangkan produk, peneliti membuat rancangan desain untuk menentukan tema, membuat tokoh sesuai dengan cerita rakyat yang ada di lampung dan dibuat semenarik mungkin, membuat ilustrasi, dan penyusunan cerita rakyat lampung.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk berupa media secara rasional akan lebih efektif karena validasi bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional belum berdasarkan fakta yang ada di lapangan.⁷

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi berupa kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi), kebenaran, kecukupan dan ketepatan isi produk. Uji ahli materi menggunakan dua orang ahli materi yang merupakan pendidikan professional dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini dilakukan setelah peneliti menyelesaikan produk awal berupa kompilasi cerita

⁷*Ibid.*, h. 414.

rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbok maker sebagai media pembelajaran pada materi cerita rakyat.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari setiap aspek pada media yang dikembangkan yang meliputi aspek komunikasi visual dan rekayasa perangkat lunak.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari setiap aspek bahasa yang dikembangkan pada media.

5. Revisi Desain

Revisi desain bertujuan untuk memperbaiki kelemahan yang didapat setelah dilakukan validasi oleh validator ahli pada tahap sebelumnya. Kekurangan diketahui dari hasil validasi dan saran dari pakar pada proses validasi. Revisi produk ini digunakan untuk menghasilkan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook yang lebih baik.

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran berupa kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan

karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker menarik sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.⁸

7. Revisi Produk

Peneliti menguji kelayakan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook oleh para ahli dan di respon oleh peserta didik. Apabila masih ada bagian dari produk belum sesuai dengan apa yang diharapkan maka peneliti akan merevisi produk tersebut menjadi produk final yang siap digunakan sebagai media pembelajaran.⁹

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada tahap validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa rsepon guru dan respon peserta didik berupa data kualitatif dan diolah secara kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka dan data kuantitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat atau gambar. Pengumpulan data dilakukan melalui kualitatif kemudian dikonversikan ke data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan yang disusun dengan menggunakan skala penskoran yang selanjutnya hasilnya berupa data kualitatif.

⁸Tito Fajar Setyawan, "Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Hockey Ceria dalam Pembelajaran Penjasorkes". *Jurnal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, Vol.4. No.6 (2015), h.1869.

⁹Sugiyono, *Op.Cit.*, h. 425.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung dilakukan peneliti.¹⁰ Dengan mengamati, mengidentifikasi, dan mencatat apa kekurangan dan kelebihan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui presentasi media pembelajaran berupa kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan yang berbentuk tanya jawab antara dua orang atau lebih yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi atau mengetahui hal-hal dari responden.¹¹

3. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden. Angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap pertanyaan yang diajukan.¹² Angket ini berisi rangkaian pertanyaan untuk mengetahui kemenarikan media

¹⁰Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika*, (Bandar Lampung: AURA, 2015) h.74.

¹¹*Ibid.*, h. 74.

¹²*Ibid.*, h. 75.

pembelajaran kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi *kvsoft flipbook maker*. Dari angket ini akan digali informasi mengenai ketertarikan peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa kumpulan buku cerita rakyat lampung berbasis aplikasi *kvsoft flipbook maker*. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Likert yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui presentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel. 3.1
Kriteria Skor yang Digunakan Pengembangan
Dalam Memberikan Penilaian Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Berbasis
Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker.

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

Sedangkan untuk menentukan hasil presentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu:¹³

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Angka presentase atau skor penilaian

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Tabel 3.2
Tabel Skala Kelayakan¹⁴

Skor	Kriteria
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

¹³Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung :CV. ALFABETA, 2014), h. 71.

¹⁴*Ibid.*, h. 72.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran

Pelaksanaan penelitian dan pengebangan ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2017 sampai dengan Maret 2019. Waktu pelaksanaan penelitian disajikan pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1
Waktu Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan		Waktu Pelaksanaan
1.	Potensi dan Masalah	Kuesioner Tanggapan Peserta Didik Wawancara Terhadap Pendidik	Oktober 2017 Oktober 2017
2.	Pengumpulan Informasi	Bersumber dari Jurnal Bersumber dari Buku Bersumber dari Kantor Bahasa Lampung	Februari 2018 Februari 2018 Maret 2018
3.	Desain Produk	Pembuatan Desain Awal Media Pembuatan Instrumen Validasi Validasi Instrumen	Maret 2018 Oktober 2018 Februari 2019
4.	Validasi Desain	Validasi Ahli	Februari 2019
5.	Revisi Desain	Revisi Materi dan Media	Maret 2019
6.	Uji Coba Produk	Kelompok Kecil Kelompok Besar	Maret 2019 Maret 2019
7.	Revisi Produk	Revisi Produk	Maret 2019

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft

flipbook maker. Masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah belum adanya buku kumpulan cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker sesuai dengan SK dan KD siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Potensi dan masalah diperoleh dari hasil pra penelitian yang dilakukan di MIN 5 Bandar Lampung.

2. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan untuk mengatasi potensi dan masalah dari pengembangan yang dilakukan peneliti. Pengumpulan informasi dapat berupa penelitian yang menunjang terkait media pembelajaran dan cara pembuatan dari kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker. Penelitian yang menunjang pada media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Fatimah dengan judul *“Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Lokal”* menyatakan bahwa, pengembangan ini menghasilkan Buku Kumpulan Cerita Rakyat Bima NTB Penunjang Literasi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa produk Buku Kumpulan Cerita Rakyat Bima NTB Penunjang Literasi dapat digunakan sebagai bahan bacaan penunjang literasi.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh I Made Marthana Yusa dan I Nyoman Jaya Negara dengan judul *“Pengembangan Aplikasi*

Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile” menyatakan bahwa, produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi cerita rakyat bali berbasis mobile.

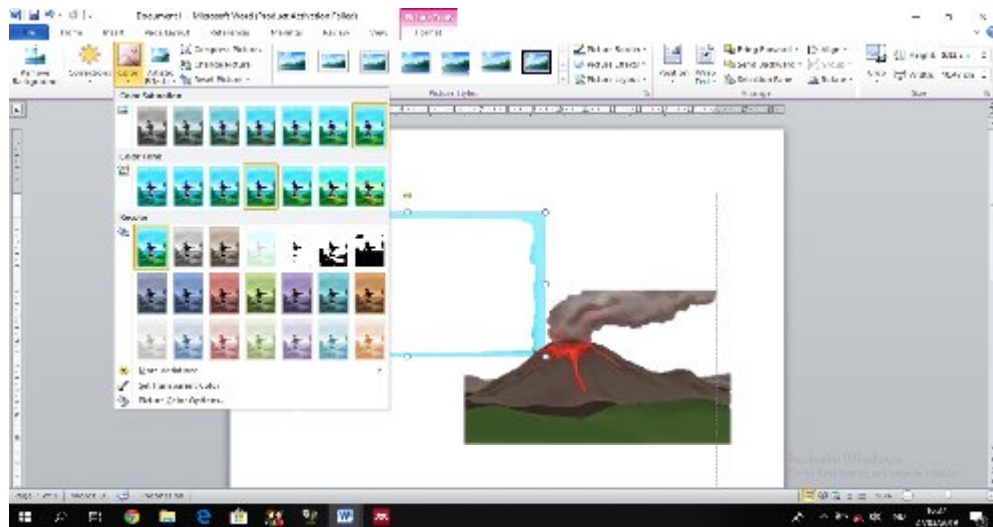
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah dengan judul *“Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupaten Brebes”* menyatakan bahwa, Penelitian ini menghasilkan buku bacaan cerita rakyat yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Buku bacaan cerita rakyat yang dihasilkan yaitu, berisi buku bacaan cerita rakyat Kabupaten Brebes.

3. Desain Produk

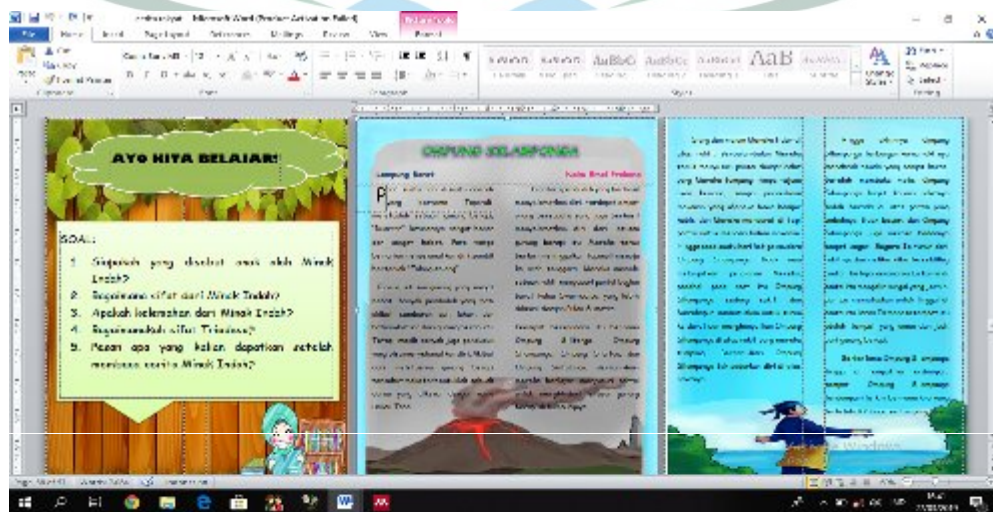
Setelah pengumpulan informasi baik dari jurnal, buku, dan Kantor Bahasa Lampung, selanjutnya membuat kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karater berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker. Berdasarkan cerita rakyat yang telah dikumpulkan, peneliti mulai mendesain lembaran cerita rakyat menggunakan Microsoft Word, proses dimulai dengan mendesain bagian background kertas, kemudian memasukkan ilustrsi gambar dan selanjutnya memasukkan cerita rakyat sesuai dengan judul dan ilustrasinya. Kemudian hasil desain lembaran cerita rakyat tersebut diubah menjadi PDF dan diubah menjadi e-book melalui aplikasi *kvsoft flipbook maker*. Dengan menggunakan aplikasi *kvsoft flipbook maker*, tampilan buku ceria

rakyat akan menjadi lebih menarik dengan dilengkapi backsound didalamnya.

Berikut adalah contoh desain buku cerita rakyat lampung pada saat proses desain.



Gambar 4.1
Proses Mendesain Menggunakan Microsoft Word



Gambar 4.2
Tampilan Setelah di Desain Menggunakan Microsoft Word



Gambar 4.3

Tampilan Setelah di Desain Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*



Gambar 4.4

Contoh Salah Satu Cerita Rakyat Lampung



Gambar 4.5
Contoh Rangkuman dan Soal di Akhir Cerita Rakyat

4. Validasi Desain

Produk ini divalidasi oleh 4 Validator Ahli, yakni: Bapak Dr. Nasir, M.Pd., Ibu Ernawati, M.Pd., Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd., Bapak Djoko Rohadi Wibowo, M.Pd.

a. Validasi Media (Draft 1)

Validasi media pada kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker terdiri dari dua validator ahli yakni Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd., dan Bapak Djoko Rohadi Wibowo, M.Pd dengan aspek penilaian yang meliputi aspek kesesuaian bentuk visual, kesesuaian huruf, dan ketepatan layout. Validasi media bertujuan untuk mengetahui

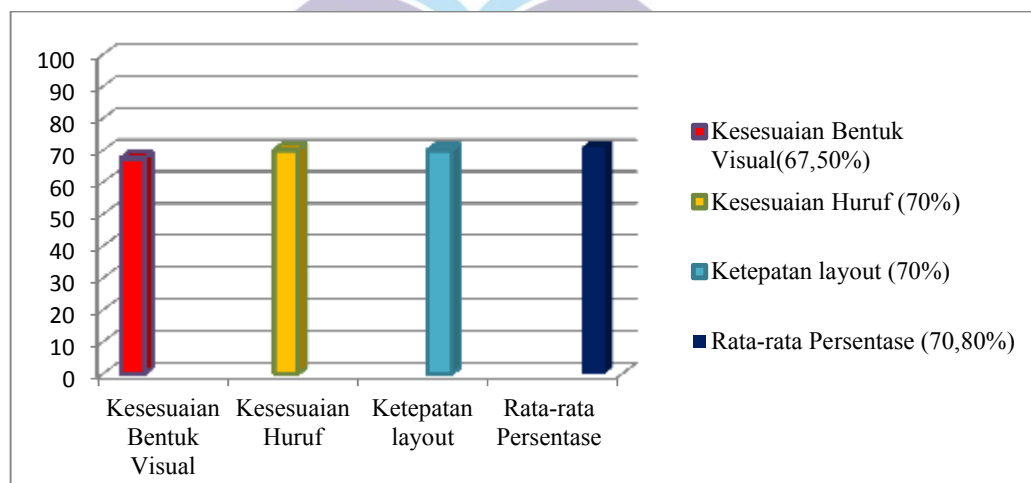
kelayakan media pada kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker.

Hasil validasi media oleh validator ahli media disajikan pada tabel. 4.2 dan gambar 4.6 berikut :

Tabel 4.2
Hasil Validasi Media Oleh Validator Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian Bentuk Visual	27	40	67,50%	Layak
2.	Kesesuaian Huruf	28	40	70%	Layak
3.	Ketepatan Layout	30	40	70%	Layak
	Jumlah	85	120		
	Rata-Rata Persentase			70%	Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi media oleh validator ahli media disajikan pada gambar 4.6 berikut :



Gambar 4.6
Diagram Hasil Validasi Media Oleh Validator Ahli Media

Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.6 dapat diketahui bahwa aspek kesesuaian bentuk visual yang terdiri dari 4 butir penilaian memperoleh jumlah 27 dengan skor maksimal 40 serta persentase 67,50%. Aspek kesesuaian huruf yang terdiri dari 4 butir penilaian memperoleh jumlah 28 dengan skor maksimal 40 serta persentase 70%. Aspek ketepatan layout yang terdiri dari 4 butir penilaian memperoleh jumlah 30 dengan skor maksimal 40 serta persentase 75%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 70,80% dengan kategori “Layak” dari jumlah 85 dan skor maksimal 120. Skor penilaian dari yang terbesar dari tiga aspek kelayakan media yakni aspek ketepatan layout dengan skor sebesar 75% (warna biru pada gambar), aspek kesesuaian huruf dengan skor sebesar 70% (warna kuning pada gambar), dan kesesuaian bentuk dengan skor 67,50% (warna merah pada gambar). Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Validasi Materi (Draft 1)

Validasi materi pada kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker terdiri dari dua validator ahli yakni Bapak Dr. Nasir, M.Pd., Ibu Ernawati, M.Pd. dengan aspek penilaian yang meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan. Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi pada kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker.

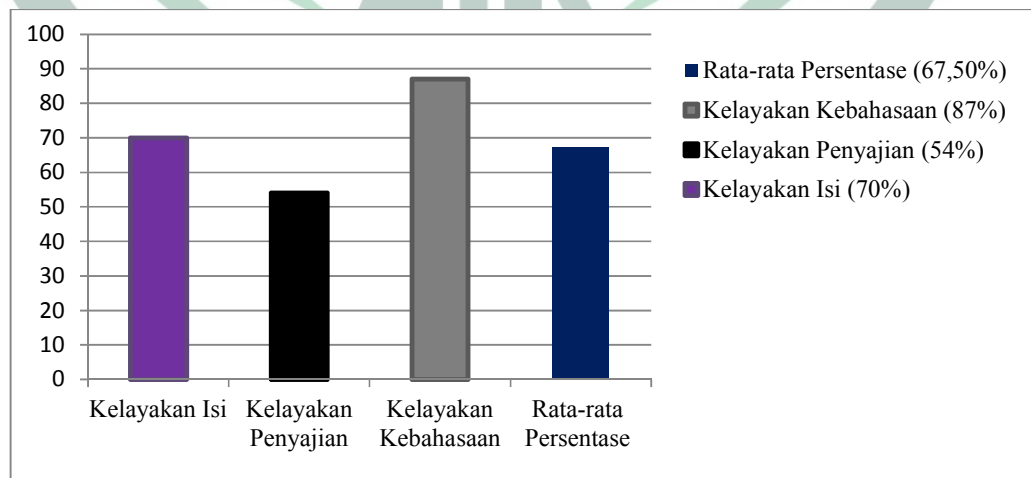
Hasil validasi materi oleh validator ahli materi disajikan pada tabel.

4.3 dan gambar 4.7 berikut :

Tabel 4.3
Hasil Validasi Materi Oleh Validator Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan Isi	28	40	70%	Layak
2.	Kelayakan Penyajian	27	50	54%	Cukup Layak
3.	Kelayakan Kebahasaan	26	30	87%	Layak
	Jumlah	81	120		
	Rata-Rata Persentase			67,50%	Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi materi oleh validator ahli materi disajikan pada gambar 4.7 berikut :



Gambar 4.7
Diagram Hasil Validasi Materi Oleh Validator Ahli Materi

Berdasarkan tabel 4.3 dan gambar 4.7 dapat diketahui bahwa aspek kelayakan isi yang terdiri dari 4 butir penilaian memperoleh jumlah 28 dengan skor maksimal 40 serta persentase 70%. Aspek kelayakan penyajian yang terdiri dari 5 butir penilaian memperoleh jumlah 27 dengan skor maksimal 50 serta persentase 54%. Aspek kelayakan penyajian yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 26 dengan skor maksimal 30 serta persentase 87%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 67,50% dengan kategori “Layak” dari jumlah 81 dan skor maksimal 120. Skor penilaian dari yang terbesar dari tiga aspek kelayakan materi yakni aspek kelayakan kebahasaan dengan skor sebesar 87% (warna abu-abu pada gambar), aspek kelayakan isi dengan skor sebesar 70% (warna ungu pada gambar), dan kelayakan penyajian dengan skor 54% (warna hitam pada gambar). Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

5. Revisi Desain

Kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker yang telah di validasi oleh para validator ahli, selanjutnya direvisi sesuai dengan kritik dan saran oleh pada validator ahli. Hasil validasi oleh valiator ahli tersebut memberikan informasi kepada peneliti mengenai kekurangan pada produk yang dikembangkan. Kritik dan saran ol validator ahli disajikan dalam bentuk tabel 4.4 berikut:

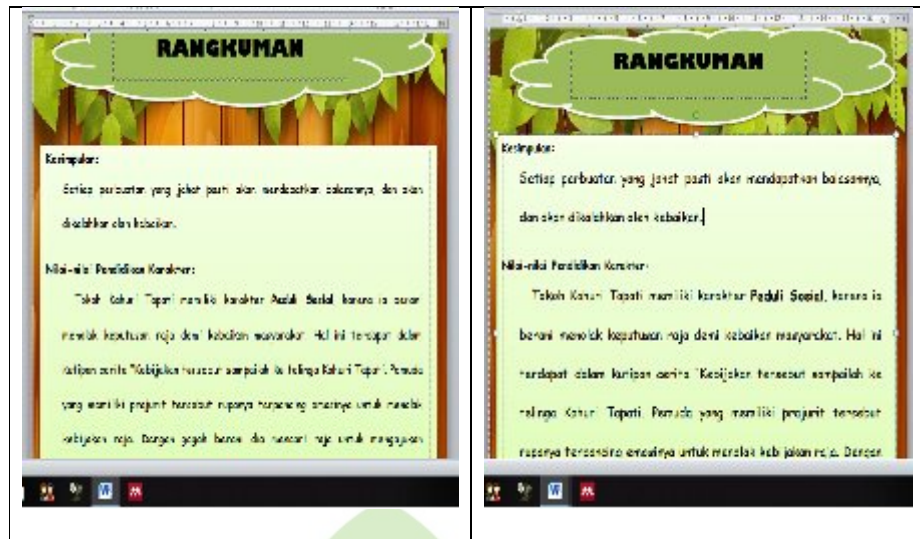
Tabel 4.4
Data Kritik dan Saran Para Ahli

No.	Validator	Kritik dan Saran	Keterangan
1.	Ahli Media	Back sound pada produk diubah menjadi lagu daerah lampung. Perhatikan pemilihan warna, baik dari segi tulisan maupun desain.	Sudah diperbaiki
2.	Ahli Materi	Perbaiki penulisan terutama pada kata ganti orang, dan tanda hubung. Pada bagian rangkuman font tulisan lebih diperbesar.	Sudah diperbaiki

Sesuai kritik dan saran dari para validator ahli terhadap produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk yang peneliti kembangkan.

Tabel 4.5
Hasil Revisi Oleh Validator

Desain Sebelum Revisi	Desain Sesudah Revisi
	



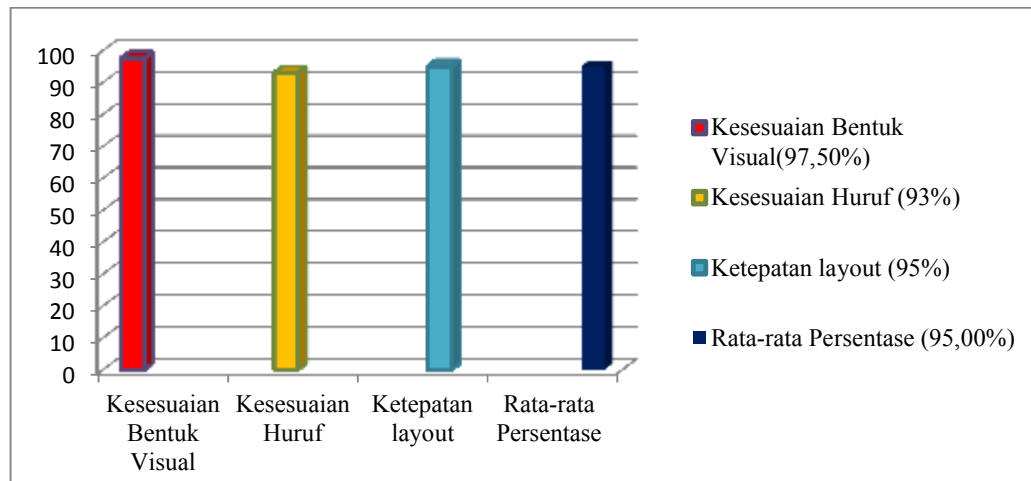
a. Revisi Media (Draft 2)

Revisi media bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker. Hasil revisi media oleh validator ahli media dijelaskan pada tabel 4.6 dan gambar 4.8 berikut:

Tabel 4.6
Hasil Revisi Media Oleh Validator Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian Bentuk Visual	39	40	97,50%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian Huruf	37	40	93%	Sangat Layak
3.	Ketepatan Layout	38	40	95%	Sangat Layak
	Jumlah	114	120		
	Rata-Rata Persentase			95,00%	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil revisi media oleh validator ahli media disajikan pada gambar 4.8 berikut :



Gambar 4.8
Diagram Hasil Revisi Media Oleh Validator Ahli Media

Berdasarkan tabel 4.6 dan gambar 4.8 dapat diketahui bahwa aspek kesesuaian bentuk visual yang terdiri dari 4 butir penilaian memperoleh jumlah 39 dengan skor maksimal 40 serta persentase 97,50%. Aspek kesesuaian huruf yang terdiri dari 4 butir penilaian memperoleh jumlah 37 dengan skor maksimal 40 serta persentase 93%. Aspek ketepatan layout yang terdiri dari 4 butir penilaian memperoleh jumlah 38 dengan skor maksimal 40 serta persentase 95%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 95,00% dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 114 dan skor maksimal 120. Skor penilaian dari yang terbesar dari tiga aspek kelayakan media yakni aspek kesesuaian bentuk visual dengan skor

97,50% (warna merah pada gambar), ketepatan layout dengan skor sebesar 95% (warna biru pada gambar), aspek kesesuaian huruf dengan skor sebesar 93% (warna kuning pada gambar) .

Hal ini didukung oleh pendapat Darmawan yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran berbasis komputer merupakan sarana penyampaian pesan antara pendidik dengan peserta didik secara langsung berbasis teknologi informasi dan komunikasi melalui aplikasi serta pemanfaatan media elektronik dengan cara berinteraksi melalui mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem” dan didukung oleh pendapat Musfiquon yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran berbasis komputer berisi gabungan dari materi ajar, ilustrasi, video, gambar, dan soal evaluasi yang dikemas dalam satu paket.” Pendapat-pendapat ini sesuai jurnal Tata Arta dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Kuis Edukasi COC Berbasis Aplikasi Lectora Inspire.”¹ Bahwa media pembelajaran yang baik itu harus memenuhi beberapa kriteria seperti interaktif, menarik dan menyenangkan. Hal ini sudah terdapat pada produk yang peneliti kembangkan. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Revisi Materi (Draft 2)

Revisi materi bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvsoft flipbook maker.

¹ Tata Arta, “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Kuis Edukasi COC Berbasis Aplikasi Lectora Inspire”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 2 (2016), h. 47.

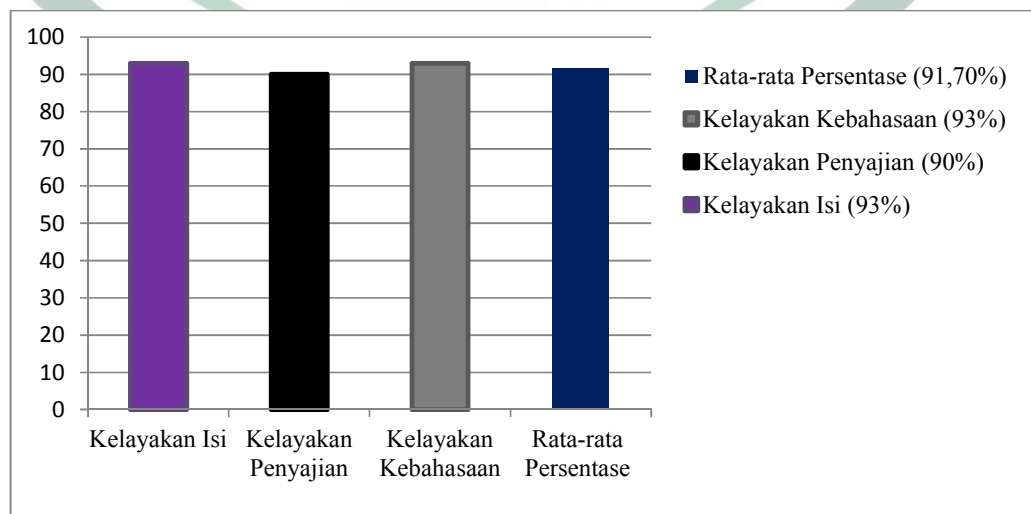
Hasil revisi materi oleh validator ahli materi disajikan pada tabel.

4.7 dan gambar 4.9 berikut :

Tabel 4.7
Hasil Revisi Materi Oleh Validator Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan Isi	37	40	93%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Penyajian	45	50	90%	Sangat Layak
3.	Kelayakan Kebahasaan	28	30	93%	Sangat Layak
	Jumlah	110	120		
	Rata-Rata Persentase			91,70%	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil revisi materi oleh validator ahli materi disajikan pada gambar 4.9 berikut :



Gambar 4.9
Diagram Hasil Revisi Materi Oleh Validator Ahli Materi

Berdasarkan tabel 4.7 dan gambar 4.9 dapat diketahui bahwa aspek kelayakan isi yang terdiri dari 4 butir penilaian memperoleh jumlah 28 dengan skor maksimal 40 serta persentase 93%. Aspek kelayakan penyajian yang terdiri dari 5 butir penilaian memperoleh jumlah 27 dengan skor maksimal 50 serta persentase 90%. Aspek kelayakan penyajian yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 26 dengan skor maksimal 30 serta persentase 93%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 91,70% dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 110 dan skor maksimal 120. Skor penilaian dari yang terbesar dari tiga aspek kelayakan materi yakni aspek kelayakan isi dengan skor sebesar 93% (warna ungu pada gambar), aspek kelayakan isi dengan skor sebesar 93% (warna abu-abu pada gambar), dan kelayakan penyajian dengan skor 90% (warna hitam pada gambar).

Hal ini didukung oleh pendapat Muhsin yang menyatakan bahwa “Cerita dapat dipakai sebagai sarana pembinaan yang bersifat preventif dan pencegahan dalam arti menanamkan nilai atau norma-norma yang dapat dipakai sebagai pedoman maupun aturan untuk berbuat baik bagi individu dalam kehidupan keluarga atau kehidupan masyarakat”. Pendapat ini sesuai jurnal Mutia Fazira dngan judul “Analisis Nilai Sosial Dalam Cerita Rakyat Di Kecamatan Samalanga

Kabupaten Bireuen”.² Bahwa dalam sebuah cerita anak erat kaitannya dengan penenalan anak secara dini. Pengenalan tersebut bertujuan untuk memberi petunjuk hidup dan mengajarkan hal yang baik pada peserta didik. Hal ini sudah terdapat dalam produk yang peneliti kembangkan. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

c. Penilaian Pendidik

Penilaian pendidik dilakukan di dua sekolah, yakni: 1) MIN 5 Bandar Lampung yang terdiri dari 1 pendidik wali kelas IV dengan lembar instrumen pernyataan terdiri dari 3 aspek penilaian, yakni kelayakan materi, kelayakan media, kelayakan kebahasaan. 2) SD Islam As-Salam Bandar Lampung yang terdiri dari 1 pendidik wali kelas IV dengan lembar instrumen pernyataan terdiri dari 3 aspek, yakni kelayakan materi, kelayakan media, dan kelayakan kebahasaan. Penilaian pendidik bertujuan untuk mengetahui respon penilaian pendidik terhadap media yang dikembangkan.

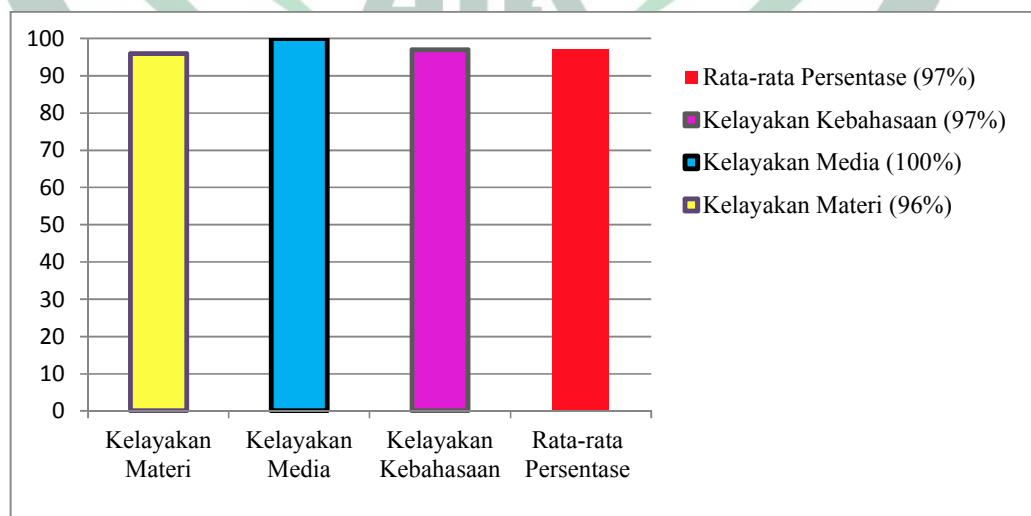
Hasil respon pendidik di 2 sekolah yakni MIN 5 Bandar Lampung dan SD Islam As-Salam Bandar Lampung, disajikan pada tabel 4.8 dan gambar 4.10 berikut:

²Mutia Fazira, “Analisis Nilai Sosial Dalam Cerita Rakyat Di Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen”, Jurnal Langgam Bahasa, Vol. 11 No.2, (2017), h.114

Tabel 4.8
Hasil respon pendidik di 2 sekolah yakni MIN 5 Bandar Lampung
dan SD Islam As-Salam Bandar Lampung

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan Materi	48	50	96%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Media	20	20	100%	Sangat Layak
3.	Kelayakan Kebahasaan	29	30	97%	Sangat Layak
	Jumlah	97	100		
	Rata-Rata Persentase			97%	Sangat Layak

Gambar diagram Diagram hasil respon pendidik di 2 sekolah yakni MIN 5 Bandar Lampung dan SD Islam As-Salam Bandar Lampung disajikan pada gambar 4.10 berikut :



Gambar 4.10
Diagram Hasil Respon Pendidik di 2 Sekolah yakni MIN 5 Bandar
Lampung dan SD Islam As-Salam Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 4.8 dan gambar 4.10 dapat diketahui bahwa aspek kelayakan materi yang terdiri dari 5 butir penilaian memperoleh jumlah 48 dengan skor maksimal 50 serta persentase 96%. Aspek kelayakan media yang terdiri dari 2 butir penilaian memperoleh jumlah 20 dengan skor maksimal 20 serta persentase 100%. Aspek kelayakan kebahasaan yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 29 dengan skor maksimal 30 serta persentase 97%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 97% dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 97 dan skor maksimal 100. Skor penilaian dari yang terbesar dari tiga aspek kelayakan media yakni aspek kelayakan media dengan skor sebesar 100% (warna biru pada gambar), aspek kelayakan kebahasaan dengan skor sebesar 97% (warna ungu pada gambar), dan kelayakan materi dengan skor 96% (warna kuning pada gambar). Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

6. Uji Coba Produk

Kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti dilihat dari hasil uji coba produk yang dilakukan peneliti pada peserta didik di 2 sekolah yakni, MIN 5 Bandar Lampung dan SD Islam As-Salam Bandar Lampung.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil terdiri dari 15 peserta didik dari kelas IV di MIN 5 Bandar Lampung dengan lembar instrumen pernyataan terdiri dari 3 aspek penilaian yakni kelayakan materi, kelayakan media, dan

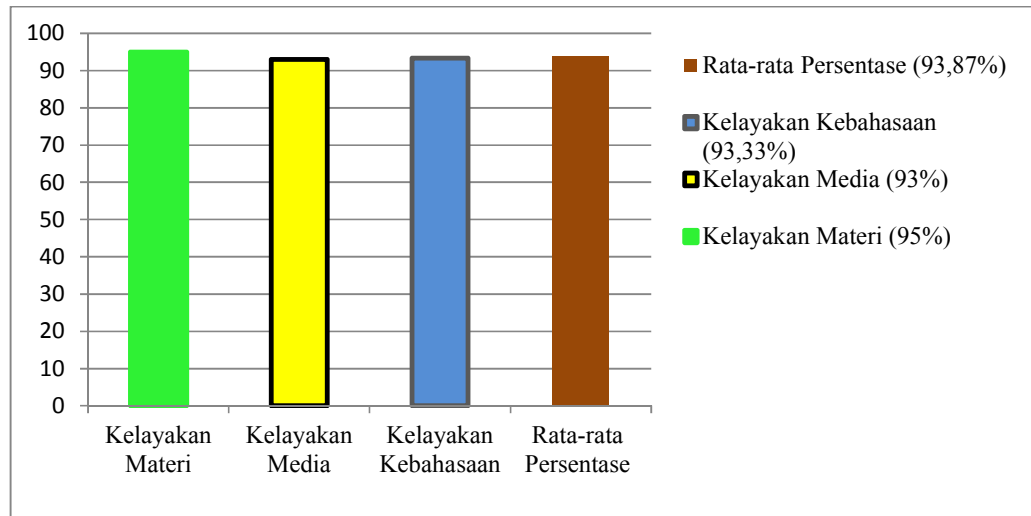
kelayakan kebahasaan. Penilaian peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon penilaian peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Hasil respon peserta didik di MIN 5 Bandar Lampung disajikan pada tabel 4.9 dan gambar 4.11 berikut:

Tabel 4.9
Hasil respon peserta didik di MIN 5 Bandar Lampung

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan Materi	214	225	95%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Media	210	225	93%	Sangat Layak
3.	Kelayakan Kebahasaan	280	300	93,33%	Sangat Layak
	Jumlah	704	750		
	Rata-Rata Persentase			93,87%	Sangat Layak

Gambar diagram dari hasil respon peserta didik di MIN 5 Bandar Lampung disajikan pada gambar 4.11 berikut :



Gambar 4.11
Diagram Hasil Respon Peserta Didik MIN 5 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 4.9 dan gambar 4.11 dapat diketahui bahwa aspek kelayakan materi yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 214 dengan skor maksimal 225 serta persentase 95%. Aspek kelayakan media yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 210 dengan skor maksimal 225 serta persentase 93%. Aspek kelayakan kebahasaan yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 280 dengan skor maksimal 300 serta persentase 93,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 93,87% dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 904 dan skor maksimal 750. Skor penilaian dari yang terbesar dari tiga aspek kelayakan media yakni aspek kelayakan materi dengan skor sebesar 95% (warna hijau pada gambar), aspek kelayakan kebahasaan dengan skor sebesar 93,33% (warna biru pada gambar), dan kelayakan media dengan skor 93%

(warna kuning pada gambar). Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Coba Kelompok Besar

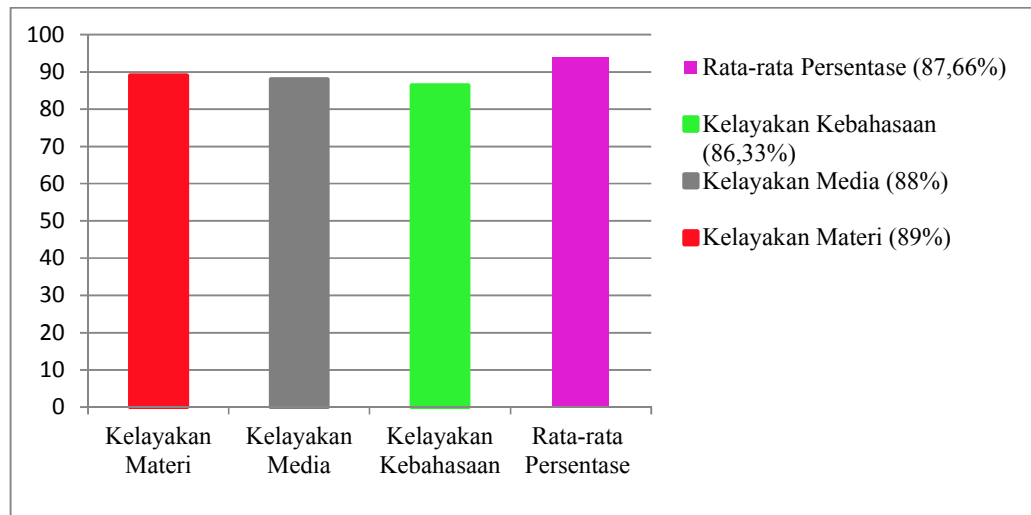
Uji coba kelompok besar terdiri dari 30 peserta didik dari kelas IV di SD Islam As-Salam Bandar Lampung dengan lembar instrumen pernyataan terdiri dari 3 aspek penilaian yakni kelayakan materi, kelayakan media, dan kelayakan kebahasaan. Penilaian peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon penilaian peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Hasil respon peserta didik di SD Islam As-Salam Bandar Lampung disajikan pada tabel 4.10 dan gambar 4.12 berikut:

Tabel 4.10
Hasil respon peserta didik di SD Islam As-Salam Bandar Lampung

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan Materi	400	450	89%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Media	397	450	88%	Sangat Layak
3.	Kelayakan Kebahasaan	518	600	86,33%	Sangat Layak
	Jumlah	1315	500		
	Rata-Rata Persentase			87,66%	Sangat Layak

Gambar diagram dari hasil respon peserta didik di SD Islam As-Salam Bandar Lampung disajikan pada gambar 4.12 berikut :



Gambar 4.12
Diagram Hasil Respon Peserta Didik SD Islam As Salam
Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 4.10 dan gambar 4.12 dapat diketahui bahwa aspek kelayakan materi yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 400 dengan skor maksimal 450 serta persentase 89%. Aspek kelayakan media yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 397 dengan skor maksimal 450 serta persentase 88%. Aspek kelayakan kebahasaan yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 518 dengan skor maksimal 600 serta persentase 86,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 87,66% dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 1315 dan skor maksimal 500. Skor penilaian dari yang terbesar dari tiga aspek kelayakan media yakni aspek kelayakan

materi dengan skor sebesar 89% (warna merah pada gambar), aspek kelayakan media dengan skor sebesar 88% (warna abu-abu pada gambar), dan kelayakan kebahasaan dengan skor 86,33% (warna hijau pada gambar). Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

7. Revisi Produk

Hasil perbaikan pada revisi ialah final dari produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker. Media pembelajaran berupa e-book telah selesai dikembangkan dan media telah diuji baik kelayakan dan pemakaian sehingga produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Kajian Produk Akhir

Produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penyusunan produk dilakukan menggunakan software microsoft word dan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan informasi, desain produk, uji validasi dan uji lapangan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah menghasilkan media e-book yang layak untuk pembelajaran, materi yang dikembangkan dalam produk ini telah disesuaikan dengan Standar

Kompetensi menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku cerita sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). Kompetensi Dasar menemutunjukkan latar, tokoh, watak, dan pesan dari cerita, dongeng, dan sebagainya yang dibaca atau didengar.

Pengembangan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker ini disajikan dengan tampilan lembaran-lembaran kertas yang menarik yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar di setiap cerita, serta rangkuman nilai-nilai pendidikan karakter dan soal-soal di akhir ceritanya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat membantu dalam menanamkan nilai-nilai moral yang baik dalam kehidupan sehari-hari pada peserta didik.

a. Penilaian Ahli Media

Penilaian pengembangan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker dilakukan oleh dua ahli media, yakni dosen UIN Raden Intan Lampung. Berdasarkan pada tabel 4.6 diperoleh aspek kesesuaian bentuk visual dengan persentase 97,50%. Aspek kesesuaian huruf dengan persentase 93%. Aspek ketepatan layout dengan persentase 95%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 95,00%

Sesuai dengan tabel 4.6 produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker sangat

layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk yang dikembangkan dapat meningkatkan antusias peserta didik saat pembelajaran berlangsung, hal ini dikarenakan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi beberapa kriteria aspek penilaian seperti kemenarikan tampilan yang disajikan, penggunaan produk meyenangkan dan interaktif. Sehingga produk yang dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan.

b. Penilaian Ahli Materi

Penilaian pengembangan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker dilakukan oleh dua ahli materi. Berdasarkan pada tabel 4.7 diperoleh aspek kelayakan isi dengan persentase 93%. Aspek kelayakan penyajian dengan persentase 90%. Aspek kelayakan penyajian dengan persentase 93%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 91,70%.

Sesuai dengan tabel 4.7 produk yang dikembangkan sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran, hal ini dikarenakan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi beberapa kriteria aspek penilaian menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), seperti kesesuaian materi dengan SK dan KD, menyajikan contoh dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik, dan

menggunakan kalimat yang tidak berbelit-belit. Sehingga produk yang dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan.

c. Penilaian Pendidik

Penilaian pengembangan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker dilakukan oleh dua pendidik dari dua sekolah yakni dari MIN 5 Bandar Lampung dan SD Islam As-Salam. Berdasarkan pada tabel 4.8 diperoleh aspek kelayakan materi dengan persentase 96%. Aspek kelayakan media dengan persentase 100%. Aspek kelayakan kebahasaan dengan persentase 97%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 97%.

Sesuai dengan tabel 4.8 produk yang dikembangkan sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan pendidik bahwa produk yang dikembangkan dapat menarik minat belajar peserta didik didalam kelas, dan dengan menggunakan produk yang dikembangkan ini dapat membantu pendidik saat mengajar didalam kelas. Sehingga produk kompilasi cerita rakyat lampung yang dikembangkan yang dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan.

d. Penilaian Uji Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian serta masukan atau saran dari calon pengguna, kemudian mengidentifikasi kekurangan produk. Responden uji coba

kelompok kecil diambil lima belas orang peserta didik dikelas IV MIN 5 Bandar Lampung.

Berdasarkan tabel 4.9 mengenai uji coba kelompok kecil maka diperoleh aspek kelayakan materi dengan persentase 95%. Aspek kelayakan media dengan persentase 93%. Aspek kelayakan kebahasaan dengan persentase 93,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 93,87%. Sesuai dengan tabel 4.9 produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker sangat layak.

Berdasarkan hasil pengenalan produk selama proses uji kelompok kecil, peserta didik nampak tertarik mengikuti pembelajaran. Peserta didik lebih memperhatikan dan peserta didik dapat saling bertukar pendapat mengenai produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker yang dikembangkan.

Setelah pembelajaran menggunakan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker selesai, peserta didik diminta memberikan komentar terhadap media yang dikembangkan. Komentar peserta didik menunjukkan tanggapan positif. Secara umum peserta didik menyukai media yang dikembangkan karena produk yang peneliti kembangkan dapat membantu peserta didik dalam mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter, dan membaca cerita rakyat menggunakan produk berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker sangat menyenangkan.

e. Penilaian Uji Kelompok Besar

Tahapan penilaian terakhir terhadap penilaian produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker ialah uji coba kelompok besar yang melibatkan tiga puluh peserta didik kelas IV SD Islam As-Salam Bandar Lampung.

Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh aspek kelayakan materi dengan persentase 89%. Aspek kelayakan media dengan persentase 88%. Aspek kelayakan kebahasaan dengan persentase 86,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 87,66%. Sesuai dengan tabel 4.10 produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker sangat layak.

Sama seperti pada uji coba sebelumnya. Setelah peserta didik belajar menggunakan media yang dikembangkan, peserta didik nampak tertarik dan menyukai media yang digunakan.

Nampak antusiasme peserta didik dalam belajar menggunakan produk yang peneliti kembangkan cukup tinggi. Sese kali peserta didik berbincang dengan teman sebangku atau teman di dekat tempat duduknya. Peserta didik tampak tertarik membaca cerita menggunakan produk yang dikembangkan. Peserta didik mengatakan bahwa membaca cerita menggunakan produk yang peneliti kembangkan lebih menyenangkan dibanding dengan buku cerita biasa.

Tingginya respon peserta didik pada produk ini terutama pernyataan No. 1 (“Isi dari cerita memiliki pesan-pesan moral”) dan

item pernyataan No. 2 (“Soal-soal pada setiap cerita dapat menambah pengetahuan tentang nilai-nilai moral”), mengidentifikasi peserta didik baik pada kedua sekolah tersebut memiliki respon yang baik tentang produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbbok maker. Sebagian besar peserta didik memberi respon “sangat baik dan baik”. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang peneliti kembangkan dapat menunjang pendidikan karakter pada peserta didik. Hal ini diperkuat dengan pendapat Burhan Nurgiyantoro yakni “Berbagai teks kesastraan diyakini mengandung unsur moral dan nilai-nilai yang dapat dijadikan bahan baku pendidikan dan pembentukan karakter”.³

2. Faktor Penghambat dan Pendukung

Selama proses dari awal pengembangan media pembelajaran hingga didapatkan produk final terdapat faktor-faktor pendukung dan faktor-faktor penghambat yang di dapatkan oleh peneliti. Faktor-faktor pendukung tersebut antara lain :

- a. Terkait desain produk yang dikembangkan, masukan dari pembimbing akademik sangat membantu.
- b. Media pembelajaran yang dibuat, merupakan media yang menarik untuk di kembangkan karena merupakan hal yang baru bagi peneliti.

³Marlina, “Cerita Rakyat Indragiri Sebagai Bahan Pengajaran Sastra di Sekolah Dasar Dalam Upaya Pembentukan Karakter Anak”. *Jurnal Suar Betang*, Vol. 12. No.2 (Desember 2017), h.139.

- c. Adanya beberapa media yang dapat dijadikan rujukan dalam pembuatan media pembelajaran ini.

Selain faktor-faktor pendukung, peneliti juga mendapatkan faktor-faktor penghambat selama proses pengembangan media pembelajaran. Faktor-faktor penghambat tersebut antara lain :

- a. Kerumitan dalam mendesain produk membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Inisiatif dalam mencari rujukan ide-ide desain produk yang dibutuhkan tidak mudah karena sifatnya yang otodidak dalam pengerjaannya.
- c. Mencari perpaduan antar media yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran.

3. Kelemahan dan Kelebihan

Produk final yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berupa kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker yang memiliki kelebihan-kelebihan sebagai media pembelajaran. Kelebihan-kelebihan tersebut antara lain :

- a. Secara keseluruhan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker yang dikembangkan memperoleh penilaian dengan kriteria “Sangat Layak”, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran disekolah.

- b. Produk yang dikembangkan memberikan wawasan pengetahuan baru kepada peserta didik, baik dalam segi nilai pendidikan karakter, kebudayaan yaitu cerita rakyat dari lampung, maupun teknologi yang digunakan menggunakan aplikasi *kivisoft flipbook maker*.
- c. Produk ini berbentuk *soft file* dan untuk mengakses kumpulan cerita rakyat lampung dengan aplikasi *kivisoft flipbook maker* ini tidak memerlukan koneksi internet, artinya file bisa disimpan, dan tidak tergantung dengan koneksi internet.
- d. Penyajian produk ini dilengkapi dengan backsound yang menarik sehingga peserta didik tidak mudah jenuh pada saat membaca cerita rakyat lampung menggunakan produk yang peneliti kembangkan.
- e. Soal-soal yang ditampilkan berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter.

Produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker* selain memiliki kelebihan-kelebihan sebagai media pembelajaran juga memiliki kelemahan-kelemahan sebagai media pembelajaran. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain :

- a. Produk ini berbentuk *soft file* tetapi belum sampai pada tahap publish internet, sehingga tidak semua bisa mengakses produk dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini pada internet yang tersedia.

- b. Memerlukan waktu untuk persiapan sebelum memulai pembelajaran menggunakan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses penelitian dan pengembangan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker telah selesai dilakukan dan dibahas sesuai pada hasil penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian dan pengembangan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karater berbasis apliksi kvisoft flipbook maker diawali dengan pengumpulan informasi baik dari jurnal, buku, dan Kantor Bahasa Lampung, selanjutnya menyusun cerita rakyat lampung dari cerita rakyat yang telah dikumpulkan, selanjutnya mulai mendesain lembaran cerita rakyat menggunakan Microsoft Word, proses dimulai dengan mendesain bagian background kertas, kemudian memasukkan ilustrsi gambar dan selanjutnya memasukkan cerita rakyat sesuai dengan judul dan ilustrasinya. Kemudian hasil desain lembaran cerita rakyat tersebut diubah menjadi PDF dan diubah menjadi e-book melalui aplikasi *kvsoft flipbook maker*. Dengan menggunakan aplikasi *kvsoft flipbook maker*, tampilan buku cerita rakyat akan menjadi lebih menarik dengan dilengkapi backsound didalamnya.

2. Produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker yang dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 95,00% dikategorikan sangat layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 91,70% dikategorikan sangat layak, uji respon pendidik dengan rata-rata penilaian sebesar 97% dikategorikan sangat layak, uji coba skala kecil di MIN 5 Bandar Lampung dengan rata-rata penilaian sebesar 93,87% dikategorikan sangat layak, uji coba skala besar di SD Islam As-Salam Bandar Lampung dengan rata-rata penilaian sebesar 87,66% dikategorikan sangat layak.

B. Saran

Hasil penelitian dan pengembangan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker maka diajukan beberapa saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Kepada Pendidik

Agar produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker diharapkan dapat digunakan pada proses pembelajaran sebagai media penunjang pendidikan karakter.

2. Kepada Peserta Didik

Agar produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

dan dapat menjadi bahan pembelajaran pendidikan karakter baik disekolah maupun di rumah.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Kembangkan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker sebagai media pembelajaran dengan memperkaya isinya dengan cerita yang lebih banyak lagi dan dengan tampilan-tampilan yang lebih bervariasi lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Al Pansori, Muh Jaelani. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sasak". *Jurnal EducatiO*. Vol.9. N0.2. Desember. 2014 .
- Amin, Irzal. Cerita Rakyat Penamaan Desa Di Kerinci. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*. Vol.1. No.1. Februari. 2013.
- Anwar, Chairul. *Teori-Teori Pendidikan*. Banguntapan Yogyakarta: IRCiSoD. 2017
- , *Hakikat Manusia dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis*. Yogyakarta: SUKA-Press. 2014
- Anwar, Moh. Koerul. "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar". *Jurnal Tadris*. Vol.2. No.2. Desember. 2017.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2015.
- Arta, Tata. "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Kuis Edukasi COC Berbasis Aplikasi Lectora Inspire". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 2. 2016.
- Asriani, Pity. Cholis Sa'dijah. Sa'dun Akbar. Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2. No.11. November. 2017.
- Azizah, Nur. *Skripsi*. Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupaten Brebes. Universitas Negeri Semarang. 2013
- Depag RI. Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah. Bandung: CV Penerbit Diponegoro. 2013.
- Djuanda, Dadan. Pembelajaran Sastra di SD Dalam Gamitan Kurikulum 2013. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. Vol.1. No.2. Oktober. 2014.
- Fatimah, Nunung. Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Lokal . *Jurnal NOSI*, Vol.5 No.3. Februari. 2017.
- Fazira, Mutia. "Analisis Nilai Sosial Dalam Cerita Rakyat Di Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen". *Jurnal Langgam Bahasa*, Vol. 11 No.2. 2017.

- Firdaus, M. Hasnah Faizah. Ngusman Abdul Manaf. "Cerita Rakyat Masyarakat Rambah Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau". *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*. Vol.1. No.2. Juni. 2013.
- Gusnetti, Syofiani, dan Romi Isnanda. "Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatra Barat. *Jurnal Gramatika*. Vol.1. No.2. ISSN: 2442-8485.
- Gusal, La Ode. "Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu". *Jurnal Humanika*. Vol.3 No.15. ISSN 1979-8296. Desember. 2015.
- Hasan, Nita Handayani. "Motif dan Tipe Dalam Cerita Rakyat Kepulauan Aru". *Jurnal Totobuang*. Vol. 5. No. 2. Juni. 2017.
- Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi. 2016.
- Hidayah, Nurul. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar". *Jurnal Terampil*. Vol 2. No. 2. Desember. 2015.
- Hidayatullah, Muhammad Syarif. Lusia Rakhmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sampang". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 5. No. 1. Februari. 2016.
- Ikhwan, Wahid Khoirul. Upaya Menumbuhkan Karakter Anak dalam Pembelajaran Sastra Anak dengan Model *Play-Learning* dan *Performance-Art Learning* di SDN Banyuajuh 4. *Jurnal Widyagogik*. Vol. No. Januari-Juni. 2013.
- Iliminisa, Ranggi Ramadhani. "Bentuk Karakter Anak Melalui Folklor Lisan Kebudayaan Lokal". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol.1. No. 6, Juni. 2016.
- Indiarti, Wiwin. "Nilai-nilai Pembentuk Karakter Dalam Cerita Rakyat Asal Usul Watu Dodol". *Jurnal Jentera*. Vol 6. No.1. Juni. 2017.
- Kristanto, M. "Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika". *Mimbar Sekolah Dasar*. Vol.1. No.1. April. 2014.
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.

Marlina. "Cerita Rakyat Indragiri Sebagai Bahan Pengajaran Sastra di Sekolah Dasar Dalam Upaya Pembentukan Karakter Anak". *Suar Betang*. Vol. 12. No.2. Desember. 2017.

Marzuki. *Pendidikan Karakter Islam*. Jakarta: AMZAH. 2015.

Marpaung, Indra Yasinta Oktavia. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Kelas V SD Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol.3. No. 1. Juni. 2016.

Meikayati, Ermi Adriani. Pembelajaran Sastra yang Kontekstual dengan Mengadopsi Cerita Rakyat Air Terjun Sedudo di Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Widyabastra*. Vol.1. No.1. Juni. 2013.

Negara, Hasan Sastra. "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Terampil*. Vol. 1. No. 2. Desember. 2014.

-----, *Konsep Dasar Matematika*. Bandar Lampung: AURA. 2015

Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2013.

Parmini, Ni Putu "Eksistensi Carita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud". *Jurnal Kajian Bali*. Vol. 5. No. 2. Oktober. . 2015.

Pratama, Eram Putra. "Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Tolaki Oheo dan Onggabo". *Jurnal Humanika*. Vol.1. No. 16. Maret. 2016

Rachmadyanti, Putri. "Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal". *JPSD*. Vol. 3. No. 2. ISSN 2540-9093. September. 2017.

Rahmawati, Desi. Sri Wahyuni, Yushardi. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Bena Di SMP". *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol 6. No. 4. Desember. 2017.

Ratnawati, Dianna. "Kontribusi Pendidikan Karakter dan Lingkungan Keluarga Terhadap Soft Skill Siswa SMK". *Jurnal Tadris*. Vol. 1. No.1. Juni. 2016.

Riduwan. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung :CV. ALFABETA. 2014.

Salahudin, Anas. *Pendidikan Karakter*. Bandung: CV Pustaka Setia. 2013.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta :Kencana, 2013

- Sari, Ayu Puspita Indah, Hastari Mayrita.. Nilai-nilai Disaktis Cerita Rakyat Sumatera Selatan, *Jurnal Bina Bahasa*, Vol. 5, No. 14, Desember. 2016
- Saputro, Hengkang Bara. Soeharto. “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD”. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol.3. No. 1. 2015.
- Setyawan, Tito Fajar. “Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Hockey Ceria dalam Pembelajaran Penjasorkes”. *Jurnal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol. 4. No. 6. 2015.
- Sudjana, Djamilah. Kartu Kation-Anion sebagai Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Kimia di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. Edisi 2. No.1, Januari. 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016.
- Suprani, Nana Hendrapipta. “The Analysis Of Moral Message On Banten’s Folklore And Its Learning Process Of Character Education oriented At Grade Six SD Negeri Balaraja 2”. *JPSD*. Vol. 4 No.1. ISSN 2540-9093. Maret. 2018.
- Turan, Fethi. Ilkay Ulutas. “Using Storybooks as a Character Education Tools”. Vol.7. No.15, ISSN 2222-1735. 2016.
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Rosda Karya. 2014.
- Yusa, I Made Marthana. “Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar”. *Jurnal S@CIES*. Vol.5. No. 1. Oktober. 2014.
- Yusnani. Hasil wawancara selaku wali kelas IV MIN 5 Bandar Lampung. 27 Oktober. Pukul 02.00 WIB. 2017.

DOKUMENTASI

1. Foto Pra Penelitian di MIN 5 Bandar Lampung



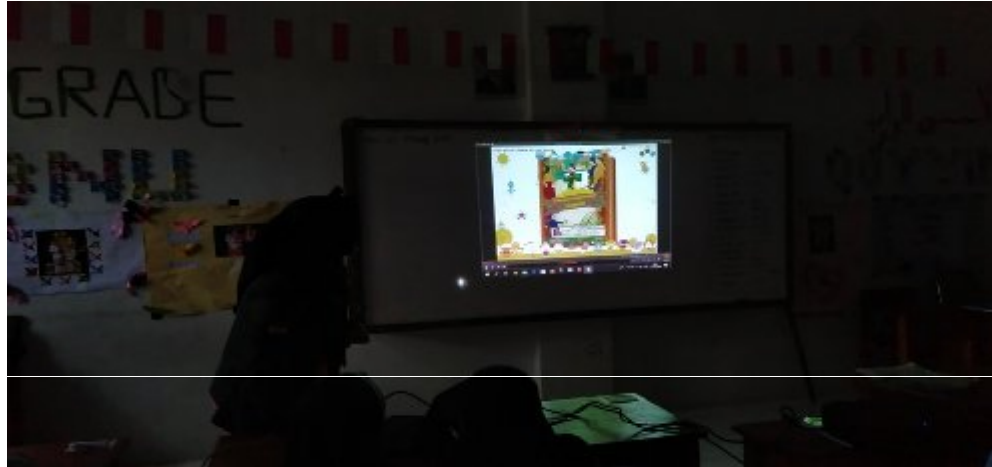
2. Foto Wawancara di Kantor Bahasa Provinsi Lampung



3. Foto Penelitian Uji Kelompok Kecil di MIN 5 Bandar Lampung



4. Foto Penelitian Uji Kelompok Besar SD Islam As-Salam Bandar Lampung



5. Foto Bersama Kepala Sekolah MIN 5 Bandar Lampung



6. Foto Bersama Kepala Sekolah SD Islam As-Salam Bandar Lampung





Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung (0721)

KARTU KONSULTASI

Nama : Dita Adistia

NPM : 1411100030

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Antomi Saregar, M.Pd, M.Si

Judul Skripsi : Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kysoft Flipbook Maker

[illegible]





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Proposal dengan judul: **PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI KVSOFT FLIPBOOK MAKER** disusun oleh: **DITA ADISTIA**, NPM. 1411100030, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diseminarkan dalam rangka penyusunan skripsi pada hari/tanggal: Rabu/30 Januari 2019.

TIM SEMINAR

Ketua	: Prof. Dr. Hi. Chairul Anwar, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Ayu Nur Shawmi, M.Pd. I	(.....)
PembahasUtama	: Dr. Rijal Firdaus, M.Pd	(.....)
Pembahas I	: Nurul Hidayah, M.Pd	(.....)
Pembahas II	: Antomi Saregar, M.Pd, M.Si	(.....)

Bandar Lampung, 30 Januari 2019
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Syofnidah Ifrianti, M.Pd.
NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Bapak/Ibu :
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan dibawah ini selaku dosen pembimbing dari mahasiswi :

Nama : Dita Adistia
NPM : 1411100030
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Memohon kesediaan Bapak/Ibu dalam mempertimbangkan dan menilai validasi produk sebagai ahli media dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker”

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

**Mengetahui,
Pembimbing Akademik II**

**Bandar Lampung, 2019
Peneliti**

**Antomi Saregar, M.Pd, M.Si
NIP. 198604072015031005**

**Dita Adistia
NPM. 1411100030**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Dosen : :

Instansi : :

Bidang Keahlian : :

Menyatakan bahwa saya telah memberikan saran dan kritik pada instrument (terlampir) yang disusun oleh

Nama : Dita Adistia

NPM : 1411100030

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya saran dan kritik yang saya berikan dapat berguna, untuk menyempurnakan laporan tugas terakhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2019

Ahli Validasi

.....
NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung (0721)

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Bapak/Ibu :
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan dibawah ini selaku dosen pembimbing dari mahasiswi :

Nama : Dita Adistia
NPM : 1411100030
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Memohon kesediaan Bapak/Ibu dalam mempertimbangkan dan menilai validasi produk sebagai ahli bahasa dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker”

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

**Mengetahui,
Pembimbing Akademik II**

**Bandar Lampung,
Peneliti**

2019

**Antomi Saregar, M.Pd, M.Si
NIP. 198604072015031005**

**Dita Adistia
NPM. 1411100030**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Bapak/Ibu :
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan dibawah ini selaku dosen pembimbing dari mahasiswi :

Nama : Dita Adistia
NPM : 1411100030
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Memohon kesediaan Bapak/Ibu dalam mempertimbangkan dan menilai validasi produk sebagai ahli materi dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker”

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

**Mengetahui,
Pembimbing Akademik II**

**Bandar Lampung, 2019
Peneliti**

**Antomi Saregar, M.Pd, M.Si
NIP. 198604072015031005**

**Dita Adistia
NPM. 1411100030**

ANGKET PENELITIAN
PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
KVSOFT FLIPBOOK MAKER

A. Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan sebelum mengisi angket.
2. Bacalah tiap pertanyaan dengan cermat.
3. Tiap pertanyaan tersedia tiga pilihan.
4. Pilihlah salah satu dari dua pilihan tersebut yang sesuai dengan keadaan.
5. Berilah tanda “√” untuk setiap jawaban yang dikemukakan.

B. Identitas Responden

Nama : Dian Anggraini, S.S., M.Pd.

Jabatan : Peneliti Pertama Bidang Sastra

No.	Pertanyaan	Ya	Ragu	Tidak
1.	Sebagai seorang peneliti bidang sastra, apakah Ibu menikmati profesi Ibu di bidang tersebut?			
2.	Apakah dalam meneliti cerita rakyat Ibu menemukan banyak kendala?			
3.	Apakah Ibu sudah pernah menerbitkan karya dalam bentuk buku cerita?			
4.	Apakah Ibu melakukan survei terlebih dahulu untuk mendapatkan sebuah cerita?			

No.	Pertanyaan	Ya	Ragu	Tidak
5	Apakah Ibu bersedia menjadi narasumber cerita rakyat Lampung yang nantinya akan dipergunakan dalam penyusunan skripsi?			

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Bandarlampung, Desember 2018

Dian Anggraini S.S., M.Pd.



KISI-KISI PENYUSUNAN INSTRUMEN UJI RESPON PESERTA DIDIK
“PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
***KVSOFT FLIPBOOK MAKER*”**

No.	Kriteria	Indikator	Nomor Item	Subjek Penilaian
1.	Aspek kelayakan materi	Kesesuaian materi	1,2	Peserta Didik
2.	Aspek kelayakan media	Kelengkapan	3,4,5,6	
3.	Aspek kelayakan kebahasaan	Komunikatif	7,8	
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9,10	



INSTRUMEN UJI RESPON PESERTA DIDIK
“PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
***KVSOFT FLIPBOOK MAKER*”**

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mohon bantuannya untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir.

Judul : Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung
Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi *Kvsoft*
Flipbook Maker

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa SD/MI Kelas IV

Pengembang : Dita Adistia

A large, faint watermark logo of Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung is centered in the background. It features a green lotus flower at the top, with a stylized figure inside. Below the lotus are two large, curved green arrows pointing outwards. At the bottom, there is a blue and purple graphic resembling an open book or a stylized base.

PETUNJUK

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar yang telah disediakan.
2. Mohon memilih satu jawaban paling tepat dengan cara memberi tanda *check list* (\checkmark) pada kotak angka yang tersedia.

Ket. Angka:

5 = Sangat Baik;

4 = Baik;

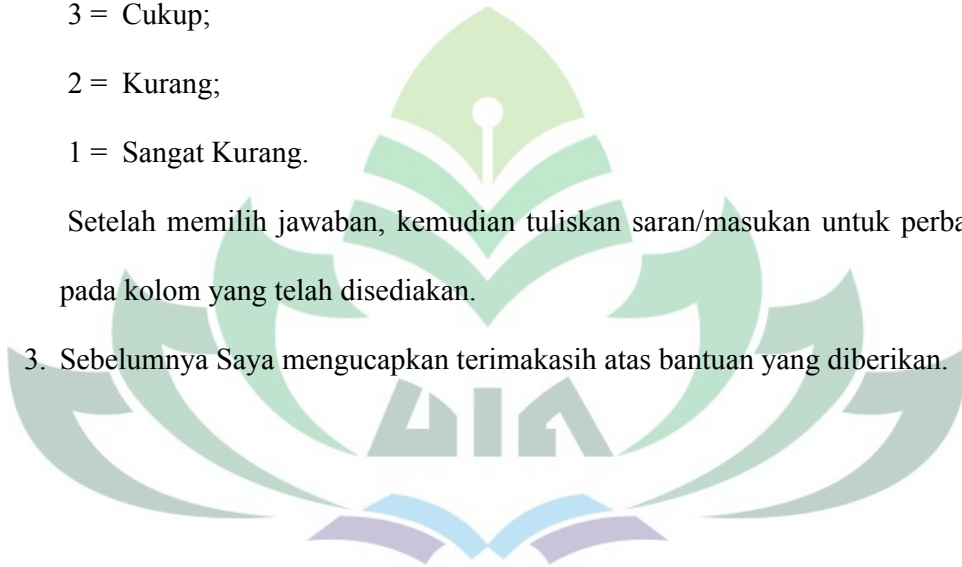
3 = Cukup;

2 = Kurang;

1 = Sangat Kurang.

Setelah memilih jawaban, kemudian tuliskan saran/masukan untuk perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

3. Sebelumnya Saya mengucapkan terimakasih atas bantuan yang diberikan.



Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

NO	KOMPONEN PENILAIAN	PENILAIAN					SARAN PERBAIKAN
		1	2	3	4	5	
I. KELAYAKAN MATERI							
Kesesuaian materi							
1.	Isi dari cerita memiliki pesan-pesan moral.						
2.	Soal-soal pada setiap cerita dapat menambah pengetahuan tentang nilai-nilai moral.						
3.	Isi cerita mencakup 8 nilai-nilai pendidikan karakter yaitu: kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.						
II. KELAYAKAN MEDIA							
Kelengkapan							
4.	Desain dan warna pada setiap cerita menarik.						
5.	Media yang disajikan mudah untuk digunakan.						

6.	Judul dan gambar sesuai dengan cerita didalamnya.						
----	---	--	--	--	--	--	--

III. KELAYAKAN KEBAHASAAN

Komunikatif

7.	Pesan dan informasi mudah dipahami.						
8.	Kesimpulan pada setiap materi mudah dipahami.						

Kesesuaian dengan kaidah bahasa

9.	Huruf pada setiap cerita dapat terbaca dengan jelas.						
10.	Kalimat dalam cerita mudah dipahami.						

Komentar Umum Dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Bandar Lampung,

2019

.....

Hasil Penilaian Skala Besar SD Islam As-Salam Bandar Lampung

Aspek Penilaian	Nomor Butir Penilaian	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	ΣX	ΣX	Skore Maks	Skor Rata-rata	Rata-rata Skor	Persentase Skor Ideal	Kategori Kelayakan
	1	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	133	400	450	133.3	44.43	89%	Sangat Layak
		2	5	5	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	5	5	4	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5						
3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	3	3	5	4	4	4	4	134							
Kelayakan Media	4	5	5	4	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	2	5	2	4	4	4	5	5	5	5	129	397	450	132.3	44.1	88%	Sangat Layak	
	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	3	4	5	5	4	3	4	4	3	130							
	6	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5							138
Kelayakan Kebahasaan	7	5	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	126	518	600	172.6	57.53	86.33%	Sangat layak
	8	5	4	5	4	4	5	5	4	3	3	3	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	121							
	9	5	5	3	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	3	135						
	10	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	3	3	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	136						
Jumlah		50	48	41	44	43	45	42	41	43	43	43	43	44	44	48	41	46	46	45	42	48	42	42	41	41	45	45	43	43	43	1315	1315	1500	438.2	146.06	87.66%	Sangat layak



KISI-KISI PENYUSUNAN INSTRUMEN UJI AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
***KVSOFT FLIPBOOK MAKER*”**

No.	Kriteria	Indikator	Nomor Item	Subjek Penilaian
1.	Aspek kelayakan isi	Kelayakan materi	1,2	Ahli Materi
		Kesesuaian materi	3,4	
2.	Aspek kelayakan penyajian	Kelengkapan	5,6,7	
		Daftar pustaka	8,9	
3.	Aspek kelayakan kebahasaan	Komunikatif	10	
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	11,12	



INSTRUMEN UJI AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
***KVSOFT FLIPBOOK MAKER*”**

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mohon bantuan Bapak/Ibu dosen dan guru untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan media pembelajaran terlampir.

Judul : Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung
Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi *Kvsoft
Flipbook Maker*
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan : Siswa SD/MI Kelas IV
Pengembang : Dita Adistia

PETUNJUK

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar yang telah disediakan.
2. Mohon Bapak/Ibu memilih satu jawaban paling tepat dengan cara memberi tanda *check list* (\checkmark) pada kotak angka yang tersedia.

Ket. Angka:

5 = Sangat Baik;

4 = Baik;

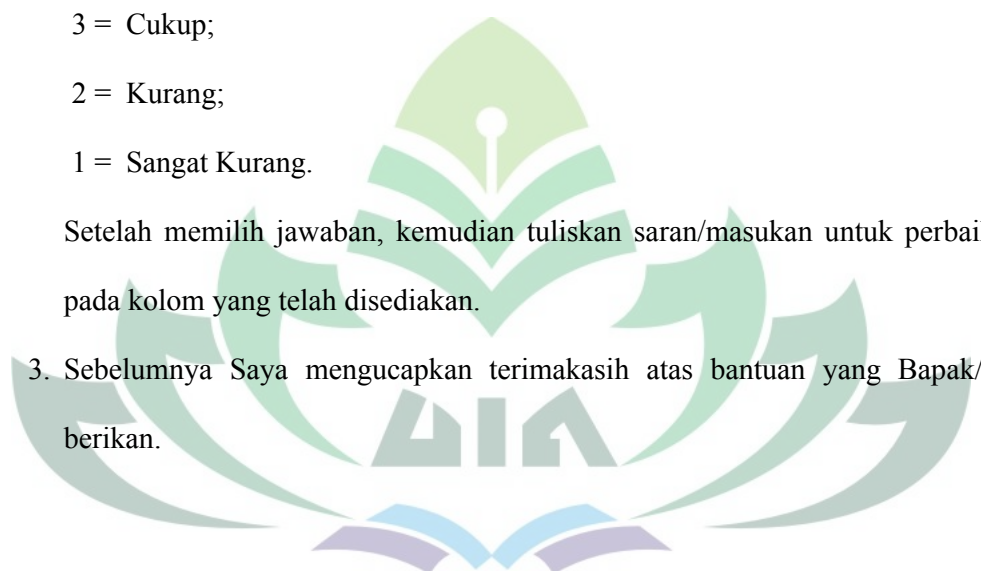
3 = Cukup;

2 = Kurang;

1 = Sangat Kurang.

Setelah memilih jawaban, kemudian tuliskan saran/masukan untuk perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

3. Sebelumnya Saya mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



Nama Penguji :

Instansi :

Tanggal Uji :

NO	KOMPONEN PENILAIAN	PENILAIAN					SARAN PERBAIKAN
		1	2	3	4	5	
I. KELAYAKAN ISI							
Kelayakan materi							
1.	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).						
2.	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD).						
Kesesuaian materi							
3.	Materi yang disajikan terdapat nilai pendidikan karakter						
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan taraf kemampuan yang ingin diukur menggunakan nilai pendidikan karakter.						

II. KELAYAKAN PENYAJIAN

Kelengkapan

5.	Terdapat petunjuk penggunaan dan soal-soal.						
6.	Terdapat kesimpulan pada setiap materi.						
7.	Judul dan gambar menyesuaikan isi teks didalamnya.						

Daftar pustaka

8.	Mencantumkan daftar pustaka yang digunakan sebagai rujukan pembuatan kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi <i>kvsoft flipbook maker</i> .						
9.	Daftar pustaka pada kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi <i>kvsoft flipbook maker</i> tersebut diawali nama pengarang, judul buku/majalah/artikel/jurnal, kota terbit, penerbit dan tahun terbit.						

III. KELAYAKAN KEBAHASAAN							
Komunikatif							
10.	Pemahaman terhadap pesan dan informasi						
Kesesuaian dengan kaidah bahasa							
11.	Ketepatan ejaan						
12.	Ketepatan tata bahasa						

Komentar Umum Dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi *Kvsoft Flipbook Maker* dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Ket :

- : Lingkaran salah satu

Bandar Lampung, 2019
Validator,

.....
NIP.

KISI-KISI PENYUSUNAN INSTRUMEN UJI AHLI BAHASA
“PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
***KVSOFT FLIPBOOK MAKER*”**

Kriteria	Indikator	No Item	Subjek Penilaian
Aspek kelayakan kebahasaan	Keefektifan kalimat	1,2, 3	Ahli bahasa
	Kejelasan EYD	4, 5, 6	



INSTRUMEN UJI AHLI BAHASA
“PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
***KVSOFT FLIPBOOK MAKER*”**

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mohon bantuan Bapak/Ibu dosen dan guru untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan media pembelajaran terlampir.

Judul : Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung
Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi *Kvsoft
Flipbook Maker*

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa SD/MI Kelas IV

Pengembang : Dita Adistia

PETUNJUK

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar yang telah disediakan.
2. Mohon Bapak/Ibu memilih satu jawaban paling tepat dengan cara memberi tanda *check list* (\surd) pada kotak angka yang tersedia.

Ket. Angka:

5 = Sangat Baik;

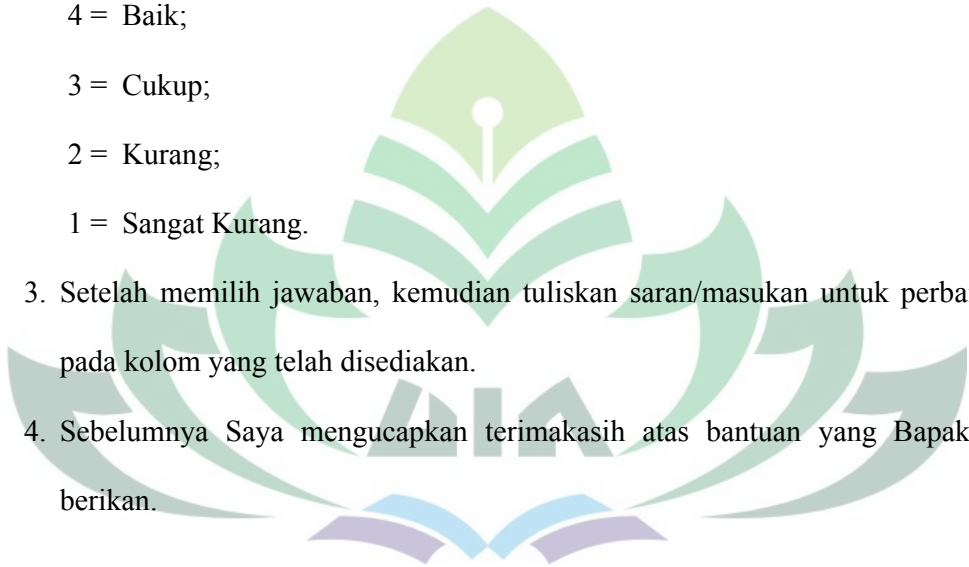
4 = Baik;

3 = Cukup;

2 = Kurang;

1 = Sangat Kurang.

3. Setelah memilih jawaban, kemudian tuliskan saran/masukan untuk perbaikan pada kolom yang telah disediakan.
4. Sebelumnya Saya mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



Nama Penguji :

Instansi :

Tanggal Uji :

NO	KOMPONEN PENILAIAN	PENILAIAN					SARAN PERBAIKAN
		1	2	3	4	5	
I. KELAYAKAN KEBAHASAAN							
Keefektifan kalimat							
1.	Kalimat yang digunakan sederhana.						
2.	Kalimat yang digunakan langsung kesasaran.						
3.	Kalimat tidak mengandung penafsiran ganda.						
Kejelasan EYD							
4.	Ejaan yang digunakan mengacu pada EYD.						
5.	Penggunaan tanda baca yang tepat.						
6.	Bahasa yang dipakai menggunakan kosa kata dan istilah yang benar.						

Komentar Umum Dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis

Aplikasi *Kvsoft Flipbook Maker* dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Ket :

- : Lingkaran salah satu

Bandar Lampung, 2019
Validator,

.....
NIP.



KISI-KISI PENYUSUNAN INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
***KVSOFT FLIPBOOK MAKER*”**

Kriteria	Indikator	No Item	Subjek Penilaian
Aspek kelayakan penyajian	Kesesuaian Bentuk Visual	1, 2, 3, 4	Ahli Media
	Kesesuaian Huruf	5, 6, 7,8	
	Ketepatan Layout	9, 10, 11, 12	



INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
***KVSOFT FLIPBOOK MAKER*”**

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mohon bantuan Bapak/Ibu dosen dan guru untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan media pembelajaran terlampir.

Judul : Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung
Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi *Kvsoft*
Flipbook Maker

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa SD/MI Kelas IV

Pengembang : Dita Adistia

PETUNJUK

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar yang telah disediakan.
2. Mohon Bapak/Ibu memilih satu jawaban paling tepat dengan cara memberi tanda *check list* (\surd) pada kotak angka yang tersedia.

Ket. Angka:

5 = Sangat Baik;

4 = Baik;

3 = Cukup;

2 = Kurang;

1 = Sangat Kurang.

3. Setelah memilih jawaban, kemudian tuliskan saran/masukan untuk perbaikan pada kolom yang telah disediakan.
4. Sebelumnya Saya mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Penguji :

Instansi :

Tanggal Uji :

NO	KOMPONEN PENILAIAN	PENILAIAN					SARAN PERBAIKAN
		1	2	3	4	5	
I. KELAYAKAN MEDIA							
Kesesuaian Bentuk Visual							
1.	Pemilihan warna, gambar, dan bentuk grafik.						
2.	Desain cover menggambarkan isi produk.						
3.	Kemenarikan background.						
4.	Kemudahan Penggunaan media.						
Kesesuaian Huruf							
5.	Model huruf digunakan memudahkan dalam membaca.						
6.	Huruf kapital digunakan pada setiap judul besar, awal kalimat dan nama.						
7.	Warna huruf menyesuaikan dengan kebutuhan.						
8.	Ukuran huruf yang digunakan memudahkan dalam membaca.						
Ketepatan Layout							
9.	Spasi baris.						
10.	Kesatuan susunan dari tiap isi dan soal yang dikembangkan.						

11.	Kesederhanaan bentuk.						
12.	Ketepatan pengaturan tata letak judul, gambar dan isi.						

Komentar Umum Dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis

Aplikasi *Kvsoft Flipbook Maker* dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Ket :

- : Lingkari salah satu

Bandar Lampung,
Validator,

2019

.....
NIP.

KISI-KISI PENYUSUNAN INSTRUMEN UJI RESPON PENDIDIK
“PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
***KVSOFT FLIPBOOK MAKER*”**

No.	Kriteria	Indikator	Nomor Item	Subjek Penilaian
1.	Aspek kelayakan materi	Kelayakan materi	1,2	Pendidik
		Kesesuaian materi	3,4,5	
2.	Aspek kelayakan media	Kelengkapan	6,7	
3.	Aspek kelayakan kebahasaan	Komunikatif	8	
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9,10	



INSTRUMEN UJI RESPON PENDIDIK
“PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
***KVSOFT FLIPBOOK MAKER*”**

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mohon bantuan Bapak/Ibu guru untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan media pembelajaran terlampir.

Judul : Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung
Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi *Kvsoft
Flipbook Maker*
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan : Siswa SD/MI Kelas IV
Pengembang : Dita Adistia

PETUNJUK

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar yang telah disediakan
2. Mohon Bapak/Ibu memilih satu jawaban paling tepat dengan cara memberi tanda *check list* (\checkmark) pada kotak angka yang tersedia.

Ket. Angka:

5 = Sangat Baik;

4 = Baik;

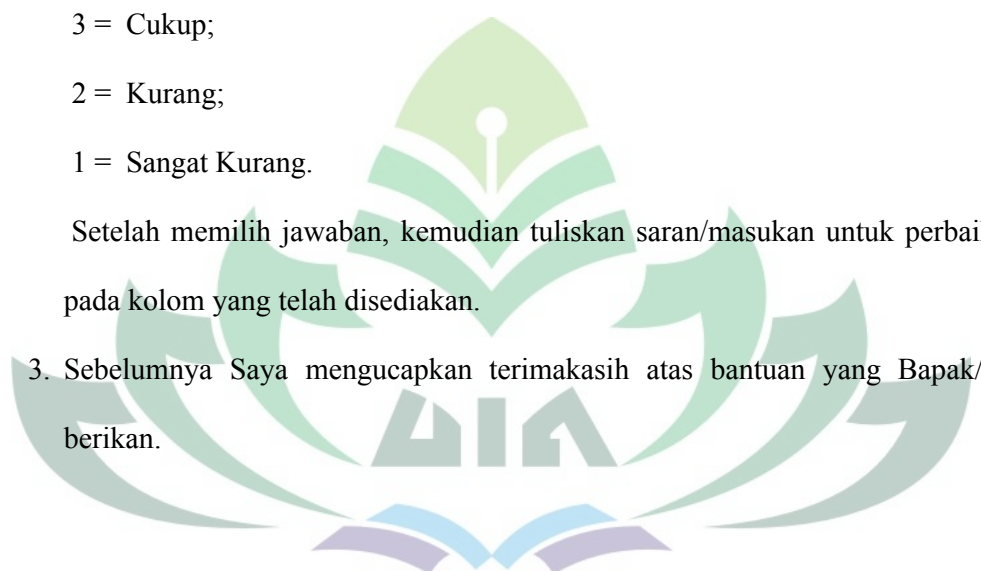
3 = Cukup;

2 = Kurang;

1 = Sangat Kurang.

Setelah memilih jawaban, kemudian tuliskan saran/masukan untuk perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

3. Sebelumnya Saya mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



Nama Penguji :

Instansi :

Tanggal Uji :

NO	KOMPONEN PENILAIAN	PENILAIAN					SARAN PERBAIKAN
		1	2	3	4	5	
I. KELAYAKAN MATERI							
Kelayakan materi							
1.	Dengan meninjau kemampuan yang ingin dicapai, media yang dikembangkan tepat digunakan pada tingkat SD/MI.						
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan taraf kemampuan yang ingin diukur menggunakan nilai pendidikan karakter.						
Kesesuaian materi							
3.	Materi yang disajikan dapat menanamkan nilai pendidikan karakter pada peserta didik.						
4.	Isi cerita mencakup 8 nilai-nilai pendidikan karakter yaitu: kerja						

	keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif , peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.						
5.	Soal-soal dalam setiap cerita dapat menggali kemampuan peserta didik.						
II. KELAYAKAN MEDIA							
Kelengkapan							
6.	Kesimpulan pada setiap materi mudah dipahami.						
7.	Judul dan gambar menyesuaikan isi teks didalamnya.						
III. KELAYAKAN KEBAHASAAN							
Komunikatif							
8.	Pesan dan informasi mudah dipahami.						
Kesesuaian dengan kaidah bahasa							
9.	Ketepatan ejaan pada setiap cerita.						
10.	Ketepatan penggunaan tata bahasa dalam setiap cerita.						

Komentar Umum Dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi *Kvsoft Flipbook Maker* dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Ket :

- : Lingkar salah satu

Bandar Lampung,
Validator,

2019

.....
NIP.